







CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

ノイチャ 楽しむための

PLAYING CHART

派手な必殺技がさく裂し、 相手が画面の外まで吹っ飛ん でいく。たとえ初心者でもそん な演出を楽しむことができる のが本作だ。もちろん上級者 になれば、相手の行動を読み 切って反撃に出たり、破壊力 抜群のコンボを出したりと、そ の楽しみ方は計り知れない。 また、チーム戦を採用してい るのでチーム編成というもの も攻略の重要な力ギとなるぞ。

モードは全部で8種類あ り、そのうち対戦できるモー ドは4種類。自分の目的や実 力に合わせたモードを選択し よう。初心者はトレーニング モードがオススメだ。



2 グルーヴ& 選手の選択

2種類のグルーヴ (下記、 楽しむコツ①参照) のうちど ちらかのグルーヴを選択。こ のあとキャラクター選択画面 に移り、自分だけのチームを 編成する。



楽しむコツ①

グルーヴ選択とチーム編成でオリジナルチームを!

●2種類のグルーヴ

チーム対抗のバトルで重要 なのはグルーヴの選択。2種類 のうち、どちらを選択するか により、必殺技のエネルギー であるゲージのたまり方に影 響を及ぼすのだ。CAPCOMグ ルーヴの場合、技をくり出し ていけばゲージは徐々にたま っていく。一定量たまったら、 あとは好きなタイミングで発 動すればよい。一方SNKグル ーヴは特定のボタンを使って ゲージをため、たまったゲー ジは一定時間内にのみ発動さ せることができる。この駆け 引きがゲームをより面白くさ せるシステムなのだ。



★CAPCOMグルーヴは、ゲージのたま りにより技が3段階にレベルアップ。



↑SNKグルーヴでは、体力ゲージが赤 く点滅することでも超必殺技が出る。

●フレキシブルレーション

各キャラクターにはそれぞれ RATIOという強さの目安になる 数値が設定されている。その数 字の合計が4以内に収まるような チーム編成をして、お気に入り のチームを作ろう。





2D格闘ゲームの最高峰を極めたCAPCOM& SNK。熟成されたゲームシステムと、総勢35名 を数える個性豊かなキャラクターが、格闘ゲーム の世界を思う存分様能させてくれるだろう。

3 バトル開始

⇒P232^

勝負はKOか時間切れで決まる。勝ったほうが次のバトルに進めるが、自分の体力ゲージは減った状態のまま、持ち越されてしまう。





4 決着

左のように、さまざまな攻撃を駆使しつつ勝ち抜き戦を 戦い、自分のチームが全滅するよりも早く相手のチームを 全滅させた場合に、こちらの チームの勝利となる。



でセリフが変わる。なチームを組ん

PLAYING CHART

楽しむコツ② 緻密な戦略と強力な技で魅せながら勝とう!

●ド派手な超必数技/スーパーコンボで相手を倒そう

バトル中はキャラクターごとに個別に設定されている特殊技・必殺技などを軸に、積極的に攻撃を仕掛けていこう。それぞれのキャラクターは、スピードやパワー、必殺技などにまったく異なる性能を持っているので、それぞれのキャラクターによって最適な戦略を立てていく必要がある。ときには無理に攻め込まず、じっくりと相手のスキをうかがうような戦法をとるのも手だ。



yな演出が楽しめる。 yると、基本技に比べ!↓必殺技を使ってK

流れるような攻撃で圧倒しよう



★まずはリーチの長いキックで飛び込み、ガツンと一発先制攻撃!



◆着地したなら即座に連打。しゃが みパンチでボディーを射抜け!



♠トドメの一撃ライジングタックル。
もはや相手に立ち上がる力はない!

本書の利用法とキャラクターページの見方

本書は50音順に並べられたキャラクターページ がメインページとなっている。システムの情報 を知りたいあなたは、巻末のシステムページか ら読んでいくことをオススメする。

本書の利用法

まったくの初心者

→226ページからじっくり学ぼう

結構やってるけど、どうも強くならない

→236ページからの「脱・初心者のための铋作戦」へ

どうしても使いこなしたいキャラクターがいる。

≥うしても使いこなしたいキャラクターかいる。 →8ページの「50音順CHARACTER INDEX」へ

本書を読み進めるための基礎用語

キャンセル[→詳細は237ページ]

連続技 (コンボ)を出すためのテクニックの ひとつ。ある技を出している途中に、ほかの 特定の技へとうまくつなぐことができる。

攻擊判定

その技の攻撃が届く範囲や方向、強さを表す。 攻撃判定が広いほど攻撃が当たりやすくなり、 強いほど相手の攻撃に打ち勝ちやすい。また、 上下左右の特定の方向に特化している技もあ る。

めくり(めくり攻撃) [→詳細は237ページ]

プレイヤーと相手の位置関係が逆転したとき、 攻撃する部位が自動的に反転すること。この ような攻撃を受けた場合、逆方向に防御しな いと、ノーガードと同じ状態となってしまう。

無敵状態(無敵時間)【→詳細は238ページ】 主に必殺技などをくり出す瞬間に発生。一定

主に必殺技などをくり出す瞬間に発生。一定 の動作内はあらゆる攻撃を受けつけない状態 になる(あるいはその時間)ことをさす。

キャラクターページの見方

■キャラクター概要 キャラクターの性格や歴史などを紹介するとともに、扱ううえでもっとも核になる基本戦術までを解説する。



ORATIO

アーケードモード時のRATIOを表示

②特徴と戦闘スタイル (NORMAL限定)

NORMALキャラクターの場合の基本戦 術や、能力の特徴を簡潔に説明している。

3特徴と戦闘スタイル (EXTRA限定)

EXTRAキャラクターが存在し、なおかつ基本戦術に大きな違いがある場合に限って、EXTRAキャラクターでの基本戦術を説明している。

⑤コスチュームカラー

それぞれのボタンを押してエントリー したときのコスチュームカラーの違いを一 覧で紹介。対応するボタンについては 233ページを参照。

◆キャラクター特性チャート

- 攻総合攻撃力を示す。
- 総合的な守備力を示す。 体力値が基本となっている。
- 速 主にジャンプ、 移動のスピードを示す。
- 投げ技の性能を示す。
- 飛び道具の威力・ 性能を示す。
- 非 ジャンプカを示す。

■オススメ技紹介

キャラクターが所有している技名とコマンドをすべて紹 介。オススメ技は、写真と解説をまじえて紹介している。

SPECIAL ATTACK









技データの各マスの見方

\$...特殊特 必…必殺技

超…超心殺技/スーパーコンボ

NORMALで使用可能な技。

FXTRAで使用可能な技。

使用不可の技。

4

対空…相手の飛び込み攻撃に対して有 打撃…その場で発動する攻撃技。 投げ…相手を投げてダメージを与える技。

移動…ダメージを与えることはない が、特殊な移動が可能な技。

FTC…その他の特性をもつ技。

突進

N.

①キャラクター全技リスト

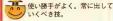
キャラクターの持つ特殊技, 必殺技、 超必殺技/スーパーコンボをコマンドと ともにリストで掲載。青、赤で示され ているキャラで使用でき、表示されて いない場合は使えない。

②オススメ技の解説

技リストの中から特に実戦的でオスス メできる技を中心に写真付きで解説し ている。

技特徴アイコン

技名の前に入るアイコンの意味は以下 の通り。



攻撃力が高く、大ダメージが 期待できる技。



料学のスキを突いて出す奇襲 技として使用していきたい技。



派手なグラフィックで、最後ま で決まると爽快感抜群の技。

基本戦術

効な迎撃技。

突進…横方向に突撃していく攻撃技。

飛行…飛行首具。

そのキャラクターを扱って戦う場合の基本戦術を解説。 初心者はもちろん、中級者でも役立つ内容となっている。



●ポイント攻略

キャラクターの基本戦術をいくつかの ポイントに分け、それぞれ効果的な戦 術などを分かりやすく解説している。

②上級者向け攻略

基本攻略を抑えたうえで、覚えておい て損はない攻略要素を解説。小技や注 意すべき事柄などにも触れている。

SEXTRAキャラクター での戦術

EXTRAキャラクターを扱ってプレイす る場合の基本戦術や、NORMALキャラ クターとの違いを分析、解説している。

44対キャラクター攻略

そのキャラクターを相手にしたときの 効果的な戦い方を解説している。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

CONTENTS 50音順CHARACTER INDEX

CAPCOMvs.SNK

すぐに楽しむためのプレイチャート 4

本書の利用法とキャラクターページの見方

OCAPCOM CHARACTER

コラム:格闘ゲーム用語集 100

OSNK CHARACTER

コラム:オススメチーム編成 192

OSECRET CHARACTER 193

コラム:メーカー別キャラクター相関図 224

●システム&バトルの基礎知識

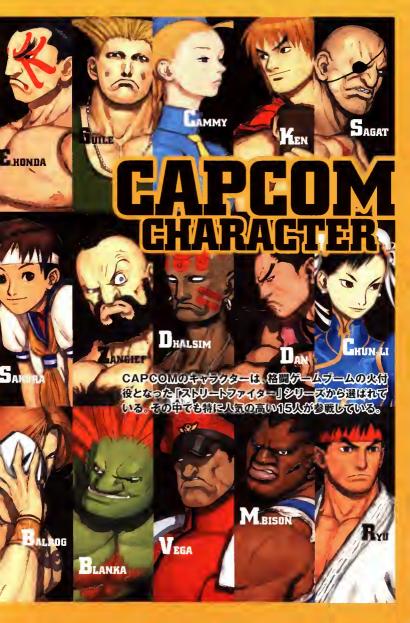
ゲームモードの紹介 226

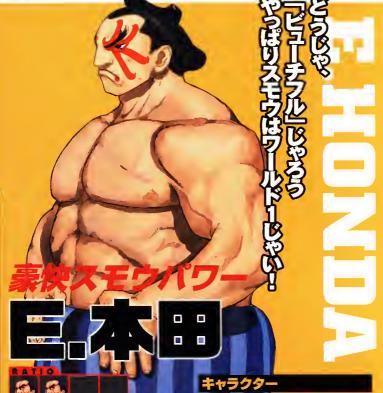
ゲームシステムの基礎 228

バトルシステムの基礎 282

脱 初心者のための(総作戦 236

| 50音順CHARACTER INDEX | | | |
|---------------------|-------------------|-------|-------------|
| C | APCOM | | SNK |
| 4 | E.本田 | Py | 魔 |
| 219 | F10 | 7 | P102 |
| | ガイル | -01 | ギース |
| 1 | (P16) | | P108 |
| | キャミィ | | +4 |
| | P22 | 1 | P114 |
| 2 | ケン | 1 | 京 |
| | (P28) | | P120 |
| 1 | サガット | CX. | キング |
| | (P34) | 1 | P126 |
| 6,5 | さくら | 1-7 | ジョー |
| M | (P40) | 11 | P132 |
| 1 | ザンギエフ | | テリー |
| A Part | P46 | 1SEV | P138 |
| 45 | ダルシム | Value | バイス |
| The ! | P52 | 2 | P144 |
| | ダン | 100 | 紅丸 |
| 45.5 | P58 | | P150 |
| | 春麗 | • | Ħ |
| 80.00 | (P64) | J | P156 |
| Mr. Je | バルログ | | 山崎 |
| Cal. | P70 | | P162 |
| E. | ブランカ | | ユリ |
| A. | (P76) | | P168 |
| 12.1 | ベガ | | ライデン |
| 2-1 | (P82) | 7 | P174 |
| 3 | M、バイソン | | リョウ |
| - Park | P88 | 1 | P180 |
| | リュウ | 2 | ルガール |
| 11/1 | P94 | N. C. | P186 |
| 3 | 楽鬼 | 1 | ロチノチニクルフイオリ |
| 2 | P194 殺意の波動に | 4 40 | P206 |
| (F | 投意の波動に 目覚めたリュウ | | ナコルル |
| | P200 | 700 | P212 |
| | モリガン | | |
| 11.6 | P218 | | |





日本の回接である相撲のすばらしさを世界に 広める能め、ストリートファイトに身を投じた 現役が計・類の数据で国の隠取りは、より目立って、その高値を知らしめるために入れている らしい、土俵の外ということからか、「まわし」 ではなく様に含なという姿で戦っている。

PROFILE

■本名 エドモンド本田 ■格闘スタイル

■誕生日 11月3日 ■出身地

日本 ■血液型 A型

■身長 185cm ■体重 137kg

■好きなもの ちゃんこなべ、風呂

■嫌いなもの優業不断■3サイズ

B212, W180, H210

出演作品

初登場は『ストリートファイターII』で、シ リーズ5作目の『スーパー〜X』まで参戦。そ の後、『ストリートファイターZERO3』で復活 を果たした。ちなみにその前作『ストリートフ ァイターZERO2』にも、プレイヤーキャラの ソドムのエンディングで、ゲスト出演している。

WHAT'S トプリーと突進技の爆発力がウリ

投げ技の大銀杏投げと 大蛇砕きで、相手のガード を無効化して大ダメージを 与えられる。それらを決め るため、相手に接近戦を挑 むのが基本の戦法になる。 そのほかの技は接近戦のた めの布石に使おう。



一番のダメージ源となる。

◆相手に接近しての投げせ



出るまでのスキが小さく、 相手に与えるダメージも大 きい突進技を武器に戦う。 また特殊技が豊富で、攻撃 判定が強い技で相手をけん 制し、スキあらばパワフル な技をヒットさせて、相手 にダメージを与えていく。



が、戦いのメインになる。特殊技によるけん制やは



CHARACTER COLOR VARIATION





SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





接近手段だけでなく対空技にも使える

前方に頭から突進する技。弱と強では移動距離が異なる。弱は突進直前まで上半身が無敵になるので、対空技としても威力は高い。





相手との間合いが離れない優秀な投げ技

相手をつかんで地面に叩きつけ、尻を落として追い打ちをする投 げ技。投げたあと、相手との間合いが離れないのが最大の利点。





下陸中も攻撃になっている対空技

フライングスモウプレスでジャンプして、尻から落下する。上昇中に無敵時間があり、相手の飛び道具をすり抜けることも可能。





強で相手にプレッシャーをかけろ

弱はその場で、強は前進しながら連続張り手を くり出す。EXTRAの場合は前後に移動が可能。威 力はイマイチだが、コマンドが簡単で出しやすい。





鬼無双 おばれ

←夕メ→←→+(P)

超 突進 🚟

横方向に強く、飛び道具対策にも

レベル1では2回、レベル2では3回連続でスーパー頭突きをくり出し、レベル3では2回のスーパー頭突きの後、百裂張り手で突進する。出した直後に無敵時間があり、突進中に飛び道具をひとつだけ打ち消す能力もあるので、飛び道具





大蛇砕きおおくだき

相手の近くで方向キー2回転+P(レベル3専用orMAX超必殺技専用)





相手をつかんで地面に2回たたきつけた後、百貫客として追い打ちする。相手をつかむ間合いは、それほど広くはないが、レベル3専用のスーパーンジは凄ましい。この技も大銀杏投げと同じく、投げた後の間合いがあまり離れない。





「張り手」はもちろん「けたぐり」もイケる

40年 払い蹴り はらいげり

/ ←(or⇒)+強®

プレイヤー側は立ち状態で出す技だが、相手 はしゃがみガードでないと防げないという特殊 な技。リーチが長く、技のスキも強の通常技と あまり変わらないので、足先がギリギリ届く間 合いでいきなり出すとヒットさせやすい。

フライングスモウプレス

/ ジャンプ中ピ(or↓or┪)+強®

本田流ボディープレス。下方向に攻撃判定が 広く、着地寸前まで攻撃判定が出続けるので、 強力な対空技を持たない相手にプレッシャーを かけやすい。また、太股あたりまで攻撃判定が あるため、相手にめくり攻撃を仕掛けやすい。

TACTICS

PDINTI 相手のスキを突いて接近戦に持ち込め!

相手に接近して、投げ技の大 銀杏投げや大蛇砕きを決め、大ダ メージを奪うのが基本戦法。ただ、 大蛇砕きはともかく、大銀杏投げ は相手をつかめる間合いがあまり 広くないので、相手に密着しない と失敗しやすいという欠点を持っ ている。まずは、相手に密着する ためのテクニックを覚えよう。



會相手が強力な対空技を持っていない場合は、大ジャンプで近づく。



會弱®などで反撃される可能性もあるが、スーパー頭突きも有効だ。

飛び道具は回り込みでよけつつ近づく

終了時にスキがあるが、移動中は投げ技以外に無敵という回り 込みを利用しない手はない。回り込みで相手に密着し、動作終了 と同時に投げ技でつかむのは、投げキャラの常套手段といえる。



り込みで密着する。相手には、2回の飛び道具を連射す



マ ◆スーパー百貫落と

意表をついて転ばせる

相手をダウンさせて、起きあが るまでのあいだに回り込みで接近 する。特殊技の払い難りはリーチ が長く、ヒットすれば相手がダウ ンするので、狙ってみよう。



↑立ちガードでは防御不可。つま先をヒットさせるような間合いで出すのがコツ。

一歩上を行くために!

かけひき あえて待つのもアリ

弱のスーパー頭突きによる対空攻撃が強力なので、飛び道具を持っていない相手には、近づいて来るのを待って反撃するのも戦法のひとつ。



かけひき スーパーコンボでプレッシャーを

鬼無双は反撃されにくいので、相手によって は連発するのも手だ。大蛇砕きが出せる状態な ら回り込みで相手にプレッシャーを与えよう。



◆反撃を覚悟しつつ鬼無双 を連発。SNKグルーヴ選択 時には有効な戦法だ。

PDINT2 密着したら回り込みから大銀杏投げへ

ズ銀杏投げは、技のあとも相手との間合いが離れず、なおかつ本田が先に動けるようになる便利技。そこで、相手が起きあがった直後に再び大銀杏投げを決めるのしいい。また、相手の起き上がりに合わせて回り込みで背後をとり、そこから投げるとさらに効果的だ。



ってくれればしめたもの。相手が反撃の技を出す方向。

通常技による反撃にはスーパー古貴落とし

回り込み終了時のスキを狙って通常技をヒットさせてくる相手 には、早めに回り込みを行う。相手が起きあがると同時に出して くる技を、スーパー百賞落としで反撃してみよう。



◆無難時間を利用 の読み合いに勝て。相手

起き上がり時の必殺技に注意

相手プレイヤーが起き上がりと 同時に、無敵時間がある必殺技な どを出してくることがある。する と、こちらがつかもうとしたとこ ろを反撃されてしまう。少々上級 者向けだが、必殺技を出してく ことを見越してガードし、反撃す ることも駆け引きといえる。

相手が気絶したときや、ダウンから起きあがった直後に狙おう。ちなみに四股離りの2発目はスーパーコンボでしかキャンセルできないが、1発目なら必殺技でもキャンセルが可能。



EXキャラクター From 「スーパーストリートファイター IX」

| 突っ張りと四股蹴りが特殊技に

回り込みで相手に接近し、スーパー百貫落としや鬼無双で攻撃するのが基本になる。特殊技は、どれも攻撃判定が強いので、けん制に使うといいだろう。



NORMALとはココが違う!

投げ技の大観音投げと大蛇砕きかないため、接近戦よりも中間距離からの反撃がメインの戦法になる。

対E.本田戦の心得

密着だけは避けること

大銀杏投げと大蛇砕きでつかめる間合いはそれほど広くないので、密着させなければ怖くない。



◆安易な回り込みは、連続技の 餌食にしてやれ。



PROFILE

■格闘スタイル マーシャルアーツ

■誕生日 12月23日

■出身地 アメリカ

■血液型 O型 ■身長 182cm

ブロフィー

■体重 86kg ■好きなもの

アメリカンコーヒー ■嫌いなもの 日本でリュウに食べさせられ

た約豆 ■3サイズ

B125, W83, H89

出演作品

初登場時の『ストリートファイター』』より、 飛び道具であるソニックブームと、対空技のサマーソルトキックの連携が強力なガイル。必殺 技を出すために、特定の方向に方向キーを入力 しながら戦うスタイルにより、通称 "タメキャラ" と呼ばれた草分け的存在だ。

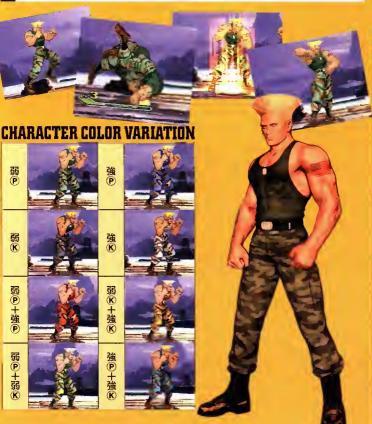
か、人間味のない冷たいセリフが多い。

対空技。飛び道」

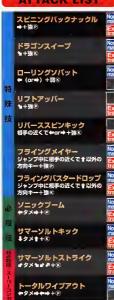
ソニックブームやリーチ の長い蹴り技でけん制し、 ジャンプしたところをサマ ーソルトキックで迎撃する といったシンプルなスタイ ル。けん制時は特殊技を織 りまぜるほか、コマンドのタ メを常に作るのがコツだ。







ATTACK LIST





間合いを考えずにガンガン出せるけん制技

ブーメラン状の気弾を放つ技。技の動作も、放ったあとのスキも とても小さいので、比較的近い間合いからでも出していける。





連続技、迎撃など、何にでも使える主力技

宙返りしながら蹴りを放つ、ガイルの主力技。横や上からの攻撃 にも対応できるので、攻撃だけでなく防御にも使える。





タメながらでも出せる便利なけん制技

◆で後ろ方向に、⇒で前方向に軽く跳ねながら 回し蹴りをくり出すので、間合いの調節に使える。 相手をけん制しつつ意表をつく攻撃技にもなる。





回のコマンドで簡単時間差攻撃

左右の足で交互に足払いを仕掛ける。モーショ ンがしゃがみ強化と大差なく、ガードして反撃し ようとした相手に2発目がヒットしやすい。



6 UILE



サマーソルトストライク

ピタメシピラ+K

超対

対空 🌃 👫

コマンド難易度 A級の大技

サマーソルトキックを連続でくり出しながら舞い上がっていく。レベル2以上なら最初の攻撃が出るまで、攻撃を受けつけない。画面が暗転してからはガードを受けつけないので、反撃や対空にも使える。ただコマンドが難しく、ある程度の練習は必要だ。





トータルワイプアウト

≠9×**→+P**

超突進

無敵時間が長いので 反撃にもってこい

前進しながら打撃のラッシュを叩き込む。レベル2 以上で出せば、1発目のパンチが出るまでは無敵状態になるので、相手の攻撃の途中に割り込むようにして使うとヒットしやすい。まがないので、ゲージがたまったら積極的に狙おう。



強力なジャンプ攻撃で空中戦を制する

一般 斜めジャンプ強化

料めジャンプ中に強® リーチが横方向に長く、空中で

リーチが横方向に長く、空中での攻撃に打ち 勝ちやすい。そのかわり下方向への攻撃には弱 く、地上の相手への飛び込みには向いていない。 ジャンプしたら、相手の出方を見て、下方向に 強い斜めジャンプ強®と使い分けていこう。

フライングバスタードロップ

/ ジャンプ中に相手の近くで↑以外の方向キー+強®

空中戦になったときに、相手との間合いが近 い場合に出すことができる空中投げ。与えるダ メージはかなり大きいので、相手の飛び込みに 合わせて積極的にジャンプして、技を出される 前に投げてしまいたい。

TACTICS

PDINT1 常にタメを作って攻撃を迎え撃て!

ガイルの必殺技は2つともタメ が必要なので、戦闘中は常にタメ を作るように心掛けよう。方向キープでタメれば横と下どちらにも タメが作れるので、しゃがみ状態 が基本の姿勢になる。そこからソニ ックブームでのけん制とサマーソ ルトキックでの迎撃といった戦法 でジワジワと体力を奪おう。





↑ラウンド開始前のこの画面からすでにタメを作っておける。

會開始直後から攻め立ててくる相手にも、余裕を持って対応しよう。

完璧な迎撃テクニックを身につける!

相手の飛び込みや突進に対処するには基本的に必殺技でOK。も しタメが作れていなければ、集らず下に挙げた技で代用しよう。







密着されたらスーパーコンボ

ガイルは基本的に技の出るスピードが遅いので、接近戦では一方 的に攻め込まれてしまいがち。ス ーパーコンボを相手の攻撃に割り 込ませるようにして出そう。



↑レベル2以上では無敵時間のあるトータルワイプアウトがオススメだ。

一歩上を行くために!

かけひき 弱ソニックブームを追いかけろ

ソニックブームはボタンの強弱で弾のスピードが変化する。弱ソニックブームを盾にして近づき、ガードした相手を投げろ!



■注意Ⅱ■ 垂直ジャンプに引っかかるな

サマーソルトキックは空振りしたときのスキが大きいので、相手のジャンプにつられて空振りしないように十分に引きつけて出そう。



◆飛び込むと見せかけ真上 にジャンプ。単純なフェイ ントだが、意外とだまされ る。先走らずに相手をよく 見ること。

PDINT2 相手にタメを悟られずに攻めよう

受け身に回る相手には、しゃがんで待っていてもラチがあかないので、こちらから仕掛ける必要がある。そんな場合でもいっても必殺技が出せるように、タメ作りは忘れないようにしておこう。タメは攻撃を出している間やジャンプや回り込みの間にも作ることができるので、普通に近づくのではなく、タメンうも接近するような工夫をしよう。

強®で前進しながらタメトソニックブーム

ガイルの強化は、前方に踏み込んでから蹴りをくり出す技なので、方向キーを◆に入れてタメを作りながらも、前方に向かっていくことができる。前進してくる強化の直後は、相手もタメに対して無警戒になりがち。結果、相手が反ところにソニックブームがヒットしやすい。



回り込みからサマーソルトキック!

回り込みの動作中にもタメを作ることができるので、 すかさずサマーソルトキックを狙おう。相手が飛び道 具を出してきたときに有効。





斜めジャンプ強®▶しゃがみ弱®▶サマーソルトキック

ガイルのジャンプは滞空時間が短いので、ジャンプのコマンドを入力したらすかさず下に方向キーを入れてタメを作ろう。 ジャンプ攻撃は低い位置で当てたほうがつながりやすい。



EXキャラクター From スーパーストリートファイター IX

スーパーコンボがひとつになってパワーダウン

スーパーコンボがサマー ソルトストライクだけになってしまったので、ゲージ の使い道が無くなってしまったといえる。他にも特殊 技のローリングソバットす なくなったりと、使いやす さが大幅にダウンしている。



対ガイル戦の心得

相手のリズムに合わせるな

テンポよくソニックブームを出 させずに、大ジャンプで位置を入 れ替え、タメの方向を変えよう。



◆タメの方向を 変えたら素早く 空淮 I



B型

■身長 164cm B86, W57, H88

速くてスキのない打撃でガンガン攻める

スピードを頼りに速攻で 勝負をかけるタイプ。必殺 技は打撃に偏っているもの の、高性能の対空技と突撃 技がある。この2つを連発 するだけでも十分だが、ス キのない通常技を織りまぜ ればなお強い。





基本性能はそのままだが、ふたつの必殺技がなくなり、奇襲をかけるためのパターンが減った。その代わりにキャノンスウめるための技が追加されているので、正面から攻めていける。





CHARACTER COLOR VARIATION





SPECIA

ATTACK LIST

ライトグレネード

トゥーパズソー # + 強心

フライングネックハント ジャンプ中に相手の近くで†以外の 方向キー+独®

エアフランケンシュタイナー ジャンプ中に相手の近くで育以外の 方向キー+強®

キャノンスパイク + + 1 + ®

スパイラルアロー ▼ 1 → + ®

アクセルスピンナックル サッチェチ+®

フーリガンコンピネーション ビ ♣ % → # + ®

フェイタルレッグツイスター プーリガンコンビネーションの製作途中に、相手の頻節近く か、しゃがみ状態の相手の近くできとよ以外の方向キート

クロスシザーズブレッシャ か、ジャンプ中の相手の近くですとよ以外の方向キー+デ

レイザーエッジスライサー フーリガンコンビネーションの動作達 中に追加入力をしない

キャノンストライクジャンプ中に手ょ キャ®

スピンドライブスマッシャ-19+19+®

リパースシャフトブレイカ

スパイラルア

1 1 + (K)



必 突進 💥

ガードされてもスキの少ない優秀特

高速で足から相手に突っ込む。遠~中距離から出せば、ガードさ れても反撃は受けない。ただし、相手に密着してから強で出すと2回 ヒットするので、連続技に組み込む場合は強で。しゃがみ弱化から キャンセルでつなげよう。





カウンター技として信頼度抜群

上空に蹴り上げて相手を迎 撃。ガードされてもスキは少な く、攻撃範囲が横方向にもある ので地上戦でも使える。出始め の無敵時間を利用して、相手の 技にカウンターで合わせたい。





セルスピン

→ **%** ↓ **£** ← + (P)





飛び道具をすり抜けられる稟拳

回転しながら裏拳を出す。回転中は攻撃を 受けつけないので、相手の飛び道具やしゃが み成をよけながら前進できる。ただし回転後 は足もとが無防備になるので乱発は禁物。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。







ガンコンビネー

2 1 4 4 7 + P

打撃と投げの2つに変化する トリッキーな移動技

前転しながらジャンプする。弱と 強では軌道が異なり、弱は画面の3 分の1ほど、強は画面の3分の2ほど の距離を飛ぶ。この技自体に攻撃能 力はなく、このあとの操作によって 2系統の技に派生する。まず、相手 の近くで

◆と

■以外の方向キー

+P で、投げ技になる。そのまま何も操作 しなければ、立ちガードで防御でき ない蹴り技になる。相手の起き上が りに合わせて防御法を迷わせよう。



Fの近くで↑以外の方向=





ドライブスマッシ

ŀ┪⇒↓┪+®

2つの主力必殺技が融合!

スパイラルアローで突っ込み、キ ャノンスパイクで蹴り上げる。密着 した状態で出せば最大で9回ヒット する (レベル3の場合)。いきなり出 して奇襲をしかけるのもいいが、し ゃがみ弱kからキャンセルで出し、 連続技に組み込んで使いたい。





▶♥◆♥♥◆+®後、®連打

上にキリモミ飛行し相手を貫く

キャノンスパイクを真上に出すよ うな技。ヒット後にKPを連打すると ヒット数が上がり、最大で17ヒット する (レベル3の場合)。対空技では あるが、密着した状態でしゃがみ弱 (K)にキャンセルをかけて出せば、強 力な連続技にもなる。



TACTICS

PDINTI 速くて当てやすい技で主導権を握れ

キャミィの技は、通常技にしても必殺技にしても非常に使い勝手がよい。地上戦、空中戦、対空と、それぞれの状況に適したものが必ずある。どの技をどの状況で出すべきかを覚えよう。

地上戦は発生の早い技を軸に

接近戦での主力武器はしゃがみ弱®。出るのが早いうえに、キャンセルをかければたいていの必殺技へとつながるのが魅力だ。間合いが離れているときはリーチの長い遠距離強®でけん制を。



基

本

部

循



空中戦は万能の弱化が便利

空中戦では相手の技に打ち勝ちやすい弱® が便利。これは攻撃判定が下に広く、飛び込み時にも使える。また、 チャンスがあれば空中 投げも狙いたい。



対空はキャノンスパイクだけでよい

攻撃判定が上に向いている近距離強化も使えないことはないが、無敵時間のあるキャンスパイクを使わない 手はない。なるべく相手はない。なるべく相手を引きつけて出そう。



■ ※ しゃがみ弱®▶しゃがみ弱®▶スパイラルアロー

確実に決めるためには、最初の弱®は省略したほうがよい。これに慣れたら、ジャンプ弱® ▶しゃがみ弱® ▶ 必殺技というパターンで攻め、相手のガードをゆさぶっていこう。



一歩上を行くために!

かけひき キャノンスパイク連発で相手を蔵圧

キャノンスパイクをガードされたら、着地と 同時にもう一度出してみよう。技と技の間隔が 短いので、相手はうかつに近寄れなくなる。



▼着地する直前に マンドを入力し



リスクの少ないスパイラルアローで攻める **POINT2**

スパイラルアローは、突進の終 点で相手に当てる分には、ガード されても危険が少ない。ある程度 問合いが離れていたら、積極的に 出していこう。



波動拳など、一部の飛び消具をすり抜け ながら攻撃することも可能。ヒットしたら 相手はダウンするので、さらに攻められる。

ガードされても休まず攻めろ

間合いさえ間違えなけ れば、スパイラルアロー をガードされても、すぐ に次の行動に移れる。そ こでキャノンスパイクと 投げ材のどちらかをしか ければ、相手は対応の選 択に困るはずだ。





ガード後に反撃を

める相手ごstil ! る相手に接近して決める

フーリガンコンビネーション(HC)で相手をゆさぶる

HCは、相手の起き上がる瞬間 にキャミィの身体が重なるように 出すと、相手にガードすべきか迎 撃すべきかを迷わせられる。単発 では使わず、事前に飛び込みとし ゃがみ弱®を織りまぜて攻めてい ればより効果的。



ガードに専念 する相手には 投げ技をかける

皮壁を使う相手 にはレイザー エッジツイスタ

EXキャラクター From ストリートファイターZERO3

キャノンストライクで飛び込みのパターンを増やせ

EXTRAキャラクターは一 部の必殺技が使えなくなって いるが、それを差し引いても キャノンストライクの追加は 大きい。空中から急激に斜め 下へ攻撃できるので、飛び込 みから攻めるときのバリエー ションがさらに増やせるのだ。



★ヒットしたらキャノンスパイク やしゃがみ弱®で攻めよう。

対キャミイ戦の心得

スパイラルアローを回り込みで回避

スパイラルアローは強力だが、 それは適正な間合いから出した場 合のこと。後方ダッシュや回り込 みで間合いをずらしてしまえば、 着地後のスキを狙える。また、接 近戦で上下のガードをしっかり固 めていれば、スパイラルアローを 迎撃するチャンスが来るはずだ。

るからリュウと同じ師のもとで学び、 いよきライバルとして競い合って 生真面目なリュウとは対照的に軽いノリ 見えるが、実は情熱的な熱血漢。派 な性格で、真っ赤な道着に身を包み、闘 いの中でも魅せることを忘れない伊達男。

トリートファイター」の 2P 専用キャラ て登場。その後「ストリートファイ では、選択キャラクターの一人となっ 減減の性能はすべてリュウと同じ。「ストリ トラディターⅡダッシュ」で昇龍拳が強化さ 以降ケンの代名詞的技となった。

PROFILE

■格闘スタイル 空手をベースとした格闘術

■誕生日 2月14日

■出身地 アメリカ

■血液型 B型

■身長 175cm

■体重 72kg

■趣味

ドライブ ■好きなもの

スケートボード、パスタ類 ■嫌いなもの

梅干し、ソープオペラ ■特技 料理(パスタゆで)

■3サイズ B110, W82, H86

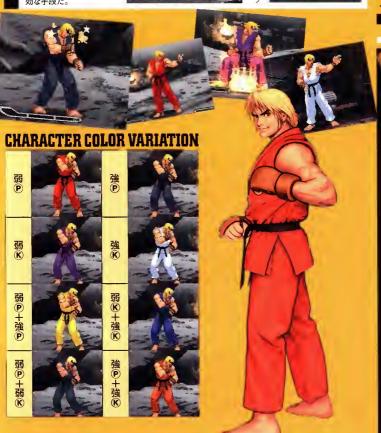
WHAT'S ド派手なラッシュで相手を圧倒

とにかく昇龍拳が強力な ケン。回り込みや前転など の移動技でほんろうしなが ら相手に接近し、昇龍拳を 使った連続技を常に狙って いこう。また空中竜巻旋風 脚を使って接近するのも有 効な手段だ。



の対空技よりも性能が高な ◆ケンの昇龍拳はほかのも





SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST 稲妻かかと割り ➡+器® くるぶしキック * + 強® ジャンプ中に相手の近くで 🛊 以外の 方向キー+強® 昇龍拳 →↓1+® J# (++(K) 空中電差旋風脚 ジャンプ中にませた+® 総落とし取り 単払い減り **↓** •+60 大外回し減り 稲妻かかと割り 応落とし取り、接払い取り、大外回し取りのい すれかのコマンド入力後に『を押し続ける

好服被職 事**为申**事为十億

★★★★★
★★★
★★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
★
<p



威力も性能もピカイチのケンの代名詞

弱はスキが非常に小さく、強で出すと拳に炎をまとい威力が上が る。相手に攻め込まれたときは弱、連続技には強と使い分けよう。





ガードクラッシュが狙いやすい連続ヒット技

片足を軸に、コマのように回転しながら移動する。強で最大6回ヒットする。相手がガードクラッシュしそうなときに狙おう。





ガードされてもスキが少ない奇襲技

ジャンプしながら浴びせ蹴りを出すので、飛び道具をかわしてヒットする。スキがほとんどないので、中距離でガンガン出そう。



₹₩23

早龍製破しょうりゅうれっぱ

↓ ★ ↓ ★ + P

超 突進 🕍 🗜

連続技に組み込んで 要所要所で使っていきたい

前進しながら昇龍拳を連発する。レベル2以上なら 最初の打撃がヒットするまで相手の攻撃を受けつけないので、相手の攻撃を迎え撃つような感覚で使っていこう。また弱昇龍拳のあと、追撃できる。その場合はレベル1で小刻みに。





神龍拳

↓ ★ → ↓ ★ + ®後、®ボタン連打

超対空層

全キャラ中でもトップクラスの対空技

きりもみしながら昇龍拳で舞い上 がっていく。どのレベルで出しても 最初の攻撃が出るまでは無敵なの で、引きつけてから出せば間違いな く相手の飛び込みを迎撃できる。





長風社間間 はしつぶうじんらいきゃく

↓ビー↓ビー+® (レベル3専用orMAX超必殺技専用)



突進 🕍



前進しながらキックの連打をくり出し、電差旋風脚で宙に舞い上がってフィニッシュする。技の使い道は 昇龍級破と同じだが、ダメージが大きいので、ゲージが大きいのので、ゲージをを使おう。また、昇龍裂破もそうだが、空中の相手にはクリーンヒットしない。



TACTICS

PDINT1 相手の懐にもぐり込んで、火の出るようなラッシュを仕掛ける!

攻撃時のメインとなる技は 昇龍拳。それには、いかに相 手に接近するかがカギとなる。 地上からは回り込みや前方転 身、ジャンプからはめくり攻 撃や空中竜巻旋風脚など、そ れぞれ対処の仕方が異なる接 近方法で相手をかく乱しなが ら接近しよう。

基

本

鄞

循

回り込みと前方転身を使って横から近づく

非常に似た動作の回り 込みと前ろ転身だが相手 の対処方法が明らかに違 うことに注目。プレイヤーが読み勝てば大きなチャンスが。相手が読み勝てば大きなチャンなが。な手ではなきが使っている。 確率2分01の勝負だ。



めくり攻撃と空中電機旋風脚を使って上から近づく

飛び込みからの接近は、めくり狙いの斜めジャンプ強®を狙う。空中電差旋風脚は、相手が対空技をくり出そうとしているときに使う。空中で軌道を変え、対空技をかわせばスキが狙える。

めくりジャンプ強化



くうちゃたつとき すんぶうじ 双山 雷維施 開発



運動 近距離強P▶弱昇龍拳▶昇龍裂波

相手のスキに叩き込みたい高 威力のコンボ。めくリジャンプ 攻撃からそのまま連続技につな げられる。また、昇龍裂破が難 しいと感じたら、近距離強®か ら強昇龍拳で代用しよう。



一歩上を行くために!

●かけひき 画面端に追いつめろ!

画面端に相手を追いつめたときは、弱昇龍拳後の追撃に神をなど、大ダメージを与える チャンス。積極的に狙っていこう。



↑画面端限定だが、体力を半分以上奪える威力の高い連続技だ。

注意!! 波動拳は離れた間合いで

ケンの波動拳は、それほど威力が大きくなく、 昇龍拳などと比べても性能的に見劣りする。離れた間合いで時間稼ぎに使う程度がよい。



レードが遅い。 と比べても若干ス というの波動拳

PDINT2 氷のような冷静さで相手の攻撃をさばけ!

ケンは決して攻め一辺倒のキャラクターではない。冷静に相手の 攻撃をさばき、的確な反撃を加え てダメージを重ねていくような戦 い方をする能力も備えている。そ の戦法でも頼りになるのは、やは り昇龍拳。ジャンプ攻撃だろうと 突龍や撃だろうと、お構いなしに 打ち返してしまおう。



↑昇龍拳で攻撃に反撃するときは、 スキの小さい弱を引きつけて出せ。



↑リーチのある技で攻撃してくる相 手には、リーチの長い強化で応戦。

龍閃脚で飛び道具をかわせ

龍関脚は攻撃の動作で飛び道具 をかわすことができるので、飛び 道具を連発してくるような相手に 有効。またガードされたときのス キの小ささを活かして強引に接近



スーパーコンボを反撃に使えば一気に形勢逆転!

ケンの持つスーパーコンボは、どの技も反撃技としての性能に優れていて、使い道もはっきりしている。空中からの攻めには神龍拳、地上からの攻撃にはレベル2以上の昇龍裂破が疾風迅雷脚と、それぞれ区別することができる。ただし、狙うタイミングは両者とも同じで、相手にリズムよく攻めさせて、攻撃が単調になったところを迎え撃つような感覚で出していこう。





EXキャラクター From [スーパーストリートファイター IX]

変幻自在の足技が追加!

総落とし織り、録払い織り、 大外向し織りといった織り技が 多く追加され、接近戦での戦い がパワーアップしたと思いき や、実は意外と使えない。



NORMALとはココが違う!

神龍拳がなくなり、対空技が昇龍拳だけに。

前方転身がなくなり、回り込みとの使い分けができなくなった。

対ケン戦の心得

昇龍拳のスキを叩け!

昇龍拳の性能を過信する相手 は、無駄撃ちも多くなりがち。空 振りを誘って素早く反撃を加えろ!



←反撃が遅いと、 もう1発出され てしまう。



CAPCON

WHAT'S SAGAT?

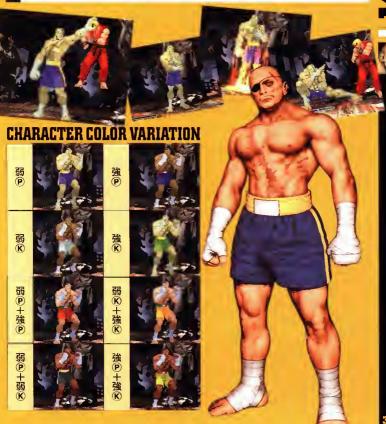
素早い飛び道具とパワーで圧倒せよ!

サガットの強さを支えているのは、なんといっても 飛び道具のタイガーショットと、対空技のタイガーアッパーカット。回り込みによってよけられる可能性はあるが、このコンビネーションはやはり強力。



射は、相手にとって驚異。





SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





相手をクギづけにできる飛び道具

しゃがんだ体勢で放つ技。背が高い ため、波動拳とほぼ同じ高さに出る。 強で連発して相手の動きを止めよう。







相打ち覚悟で吹き飛ばせ

無敵時間が短いので相打ちになりやすい。少し前に踏み込むので、 対空技としてだけでなく地上戦での反撃用にも使っていける。





相手のジャンプのけん制に使う

相手にしゃがまれるとヒットしない。若干だが グランドタイガーショットよりもスキが小さいの で、飛び道具の撃ち合いではこちらが有利。





横方向に強い2段攻撃

ジャンピングニーキックをくり出す。相手に密着して出すと2発ヒットする。最初は低い位置に攻撃判定が出現するが、相手は立ちガードで防げる。





ガージェノサイド

↓ ₩→ ↓ ₩→ + P

5 8 6 8

突進战

連続技に組み込む ことで大ダメージ

タイガークラッシュから タイガーアッパーカットを 連続でくり出す技。レベル が上がるにつれてヒット数 が増え、与えるダメージが 大きくなる。レベル3は、タ イガーアッパーカットを2 回出すので見た目も派手。 ただし、相手にガードされ た場合のスキが大きい。





ガードされても 反撃を受けにくい

数発の蹴り技をくり出し たあと、跳び蹴りで突進す る。レベルが上がるにつれ て跳び蹴り前の蹴り技の数 が増え、レベル3の場合は、 相手を燃やす効果も加わ る。威力はタイガージェノ サイドにわずかにおよばな いが、相手にガードされた ときのスキは小さい。







ドタイガーキ

売ヒットする最強の飛び道具

グランドタイガーショットの強化 版。レベル1は4ヒット、レベル2は5 ヒット、レベル3は6ヒットの飛び道 具を放つ。レベル3は、ヒットした 相手を燃やす効果もある。



TACTICS

PDINT1 タイガーショットを連射して近づかせない

相手との間合いを離してタイガーショットとグランドタイガーショットを速射しよう。 遠距離から相手にダメージを与え、それをかいくぐってくる相手を迎撃するのが基本戦法になる。

基

本

戦

術



◆対CPU戦ではグランドタイガーショット とも多い。

近づこうとする相手は確実に迎撃

グランドタイガーショットは、タイガーショットより低い位置 を飛行するので、しゃがんだ相手にもヒットする。そのぶん相手 に飛び越されやすいので、タイガーアッパーカットを素早く入力 して迎撃しよう。回り込みには、終了時のスキを攻撃するといい。



●飛び道具が出たあとなる。 ・対空技が間に合う でも、対空技が間に合う



フェイントを混ぜてみる

グランドタイガーショットを大 ジャンプでよけて反撃してくる相 手には、ジャンプに対するけん制 のためにタイガーショットを出し たり、スキが小さい弱Pなどを出 して相手の様子を見る。相手の不 用意なジャンプ攻撃は、タイガー アッパーカットで迎撃だ。



會弱®によるフェイントがうまくいけば、その後の対応もかなりラクになる。

一歩上を行くために!

かけひき 中間距離ではけん制も重要

サカットの必殺 技は、遠距離戦と 近距離戦には強い ものがそろってい るが、中距離を保 たれると非常に使 いにくい。強®な どで追い払おう。



★立ち強化は、リーチが長くスキも小さい。けん制向きの技だ。

(かけひき) タイガークラッシュでかく乱

ダウン中の相手をタイガークラッシュで飛び 越えて、相手の背後から攻撃する。弱と強で着 地地点を惑わせれば、相手は反撃しにくい。



POINTE 間合いを離すためのいくつかの手段

後方にジャンプして、相手との 間合いを離す。相手がジャンプで 追いかけてきそうな場合は、ジャ ンプしないで、対空技で迎撃する。



相手をダウンさせて、そのスキに逃げる

相手に接近された場合は、しゃがみ強化やタイガーアッパーカ ットをヒットさせてダウンさせよう。一方的にヒットさせること ができたら、すかさずパックジャンプで間合いを離す。



ジャンプ強化▶近距離強₽▶タイガーアッパーカット

スーパーコンボが出せないと きには積極的に狙っていきたい 連続技。スーパーコンボが出せ る場合は、下の連続技のように 強Pを強化にかえて、スーパ ーコンボにつなごう。



ジャンプ弱®▶近距離強®▶ タイガーレイド

2発目の近距離端底は、直後 にスーパーコンボを出す場合の み、技の戻りのスキをキャンセ ルできる。ヒットと同時にタイ ガーレイドが出せるようにくり 返し練習しよう。



EXキャラクター From 「ストリートファイターZERO

遠距離戦にさらに強くなる

相手にグランドタイガーショ ットをガードさせ続け、ガード クラッシュしたところにグラン ドタイガーキャノンをたたき込 むといった戦法が有効になる。



NORMALとはココが連

スーパーコンボが飛び道具になる。遠距離戦に特殊技 は必要ないので、遠距離戦ではこちらのほうが強い。

対サガット戦の心得

回り込みで近づけ

タイガーアッパーカットが届か ず、タイガーショットに反撃でき る間合いで闢えば、勝機はある。



り込みで近づく。



PROFILE

■本名 春日野 さくら ■格闘スタイル

暗教術 ■誕生日 3月15日 ■出身地

■本 (東京都世田谷区二丁目)
■血液型

A型

■身長 158cm プロフィー

フロフィー

42kg ■好きなもの 体育(特に陸上系)、白

体育(特に陸上系)、白いごはん ■嫌いなもの 数学、弟のゲームの相手 ■特技

英会話 ■3サイズ

■体重

■3サイズ B80、W60、H84 世出答。住む普通の女子で上だったが、通学 選邦に関係。見かけたリュウ・ストリートファイトは憧れ、見よう見まね、格闘技を身につける。 リュウを戦争ために、トリートファイトをしなから行方を追っている。セーラー服に、リュ ウと同じ白いハチブキを巻いて戦う姿が印象的。

出演作品

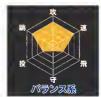
「ストリートファイターZERO2」での初登場以来、「マーブル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター」や、「私立ジャスティス学園」などにも顔を出すほどのカブコンの人気キャラクターに。技はリュウの持ち技が原型で、それに独自の改良を加えたものが多い。

長早い動きからの連続技が魅力

紅桜拳はそこそこの威力 があり、連続技に組み込め ばかなりの体力を奪うこと もできる。思い切りよく飛 び込んで、接近戦に持ち込 んでいこう。しゃがみ弱®の 連打から積極的に連続技を 狙っていくのが基本戦法だ。







遠い間合いから波動拳で けん制しつつ、回り込みや ジャンプで飛び込んで咲桜 拳につながる連続技を狙 う。飛び込むさいは、めくり 狙いのジャンプ強化と、ジ ャンプの軌道を変える空中 春風脚を織りまぜていこう。





CHARACTER COLOR VARIATION





SPECIA

ATTACK LIST ブラワーキック ⇒+羅® ゲンコッスタンブ 【+例® さくらキック ジャンプ中に⊌ (or ¥or 1) +強® ジャンプの頂点付近でませ ←+® **↓ > → + ® (出したあと®運打で技**

空中春風脚 ジャンプ中に↓ピ←+®

真空波動拳 【100】100+®

⊒⊌∙₽₩⇒+®



はどうしょう

飛び

横方向に強く、スキの無い技

弱で出せばスキが少なく、ガードさ





性能に優れたさくらの主力技

突進しながらアッパーを出す技。強弱で移動距離とヒット数が変 わる。強はヒット後に追撃もでき、大ダメージを与えることが可能。



誰れた間合いからの奇襲に最適!

前方に跳ねながら蹴りをくり出す。 跳ねている間にコマンドを入力すると 追加攻撃が出せるので、ガードして反 撃しようとする相手に対して効果的だ。









-発で5発分の威力を誇る波動拳

大きな気弾を放つ技。飛んでいく につれてしぼんでいくので、なるべ く近くで当てていきたい。相手がジ ャンプで飛び込んできた時にタイミ ングよくくり出そう。





はるいっせん

押し込まれた時に重宝する無敵時間が長い技

回転しながら相手に突進し、足払 いを連発したあと、蹴り上げる。レ ベル2以上で出せば、最初の攻撃が ヒットするまで無敵状態という特性 を持つので、なるべくレベル2以上 で使いたい。またこの技は、最初の 攻撃が立ちガードできないうえ、ガ ードされてもほとんどスキがなく、 反撃を受けにくい。相手に押されて いるときには、いったんしきり直す つもりで使うのもよいだろう。





みだれざくら

1 1 1 + (K)

売技に組み込めば大ダメージが狙える

咲桜拳を連続でくり出すEXTRA専 用の大技。この技もレベル2以上で 出せば無敵時間があるので、EXTRA でプレイする時はこの技をスーパー コンボのメインとして考えておこ う。またこの技は、弱咲桜拳をヒット させたあとに素早く出すことによっ て、相手をさらに追撃することもで きる。この場合ヒット数は減るが、1 回のチャンスでより多くのダメージ を奪いたいときには狙っていこう。



TACTICS

PDINT1 積極的に飛び込んで連続技を狙っていけ!

とにかく紅桜拳をより多く ヒットさせることが勝利への カギ。そのためには接近戦で の弱®から、回り込みやめく りなどを使い相手をかく乱す ることが重要となる。そして 相手のスキを見つけたら、右 の連続技を叩き込もう。

基

本

删

術

ジャンプ強化▶強₽▶強紅桜拳



めくりジャンプ攻撃をマスターせより

接近戦に持ち込むには、やみくも に飛び込むだけではダメ。ガードす る方向が通常のジャンプ攻撃とは逆 の、めくりを織りまぜて、ジャンプ 攻撃ひとつにも変化をつけよう。



強紅桜拳がヒットしても追撃の手をゆるめるな!

強紅桜拳は、ヒット後に攻撃を 加えることができる。右の追撃は、 競Pを少し歩いてから出すのが コツ。できれば桜華脚まで狙いた いが、素早いコマンド入力が必要 なので、難しければ単純に近距離 強Pだけでもいい。



一歩上を行くために!

かけひき 春一旋ラッシュでガードを崩せ

SNKグルーヴの場合、体力ゲージが赤点減状態であれば、チールを連発して、ガードクラッシュを発っているのと方がだ



● 小液 挑発技でダメージを与える。

さくらの挑発には攻撃判定があり、これをヒットさせると体力を微妙に減らすことができる。



攻撃判定アリ!

◆攻撃判定があるかわりに、攻撃を受けた側のグージが選まる。

さくら

PDINT2 相手の攻撃に合わせて最適な技を出そう

さくらは接近戦を得意とする タイプなので、常に攻撃の主導権 を取って戦闘を進めていきたい。 そのためには相手の攻撃の芽を 早いうちに摘んで、攻め気をそぐ ことが大事。相手の動き出しに素 早く反応するために、状況別にこ ちらが取るべき行動を覚えよう。

飛び込みは引きつけてしゃがみ強Pで撃ち落とせ

対空に使える必殺技がない さくらの場合、通常技のしゃ がみ強値で相手の飛び込みを 防ぐ。真上に拳を突き上げる ので、浅いジャンプ攻撃には 分が悪いものの、めくり狙い のジャンプには強い。



◆手前に落ちてくる浅い

空中戦になったらジャンプ強P

対空技の信頼度が今ひとつなので、相手の飛び込みを予測したら空中戦に持ち込むほうが得策。ジャンプ強®は横方向にリーチが長いので、垂直ジャンプから出してけば、相手が空中で技を出す前にヒットさせられる。



★ジャンプからの飛び込み攻撃を得意と する相手には特に有効な技だ。

相手が近づいてきたら弱化、離れたら強化でけん制しよう

相手から接近戦を挑んできたらチャンス。連打が効くしゃがみ 弱化で相手の攻撃を止めて、素早く攻撃に転じよう。しゃがみ弱 化が届かない間合いは、強化を当てて飛び込めばよい。





EXキャラクター From ストリートファイターZERO2

飛び道具がグンと使いやすくなった

完全に飛び道具となった波動業を手に入れたおかげで、離れた間合いでの選択肢が増えた。 スーパーコンボも、威力の高い話れ程が追加され強力になった。



NORMALとはココが違う

飛び道具でけん制して対空技で落とす。 空中春風脚でのジャンプ軌道の変化が有効。

対さくら戦の心得

飛び込みを確実に迎撃

密着されると厄介なので、飛び込みの時点で迎撃。 桜華脚は迎撃を狙わず、ガードしてから反撃する。



◆めくりには、回り込みでの回避も有効だ。



PROFILE

■格闘スタイル プロレス

■誕生日 6月1日

■出身地

■血液型 A型

■身長 214cm ■体重 121kg

700

■得意なスポーツ レスリング、コサックダンス ■様いなもの

■嫌いなもの 飛び道具(波動拳など)、 妙齢の美しい女性

■特技 ウォッカの一気飲み、 寒さに耐える

■3サイズ B125、W83、H89 鍛え上げ、自一の肉体で、母国ロシアの偉大 さを表現するために戦い続けるプロレスラー。 強すぎてレスリング界を去った過去があるため か、どんな闘いにも喜んで参加している。母国 の指導者に請われて、べガの組織する秘密結 社・シャドルーの壊滅にひと役買ったことも。

出演作品

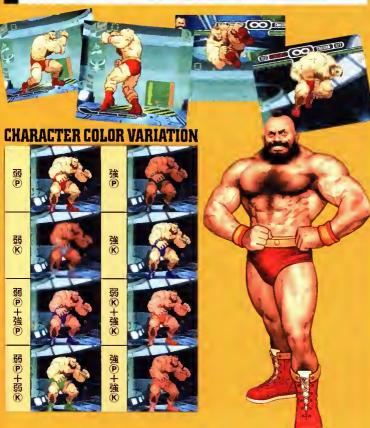
初登場は『ストリートファイターII』シリーズで、『ストリートファイターZERO』シリーズにも『~2』から出場。あと『X-MEN vs. ストリートファイター』と『ストリートファイターEX』のシリーズにもフル出場。さらに『ポケットファイター』まで出場している。

WHAT'S パワーと投げ技で相手を圧倒!

スクリューバイルドライ バーに代表される強力な投 げ技が魅力。相手に近づい て、ガードなどお構いなし につかんで投げる。大ダメ ージを与えることができ が、逆を言えば相手に近づ けなければ苦戦は必至。







ATTACK LIST

ダブルニードロップ ジャンプ中にw (or ♣or ♠) +弱® フライングボディーアタック ななめジャンプ中に#(or ♣or %)+ 空中ヘッドパット 垂直ジャンプ中に (ortors) +強® ダブルラリアット 300 + 強の クイックダブルラリアット 韓®+戦®

ハイスピードダブルラリアット 弱®+強® スクリューバイルドライバー 相手の近くで方向キー1回転+®

アトミックスープレックス 相手の近くで方向キー1回転+®

フライングパワーポム 相手から遠い問合いで方向キ 1回転+® バニシングフラット → • • • •

ファイナルアトミックバスタ・ 相手の近くで方向キー2回転+®

エリアルロシアンスラム **↓ 10→ ↓ 11+®**

相手の近くで方向キー1回転+P

ザンギエフの代名詞ともいえる投げ技

相手をつかんでジャンプし、回転しながら叩きつける。弱と強で はつかむ間合いと威力が違う。弱は間合いが広いが威力は低め。



弱P+強P



簡単コマンドの強力対空技

両腕を広げて回転する。技を出した直後は上半身、回転中は胴体 部分が無敵状態になる。対空や飛び道具の回避に重宝する技。





相手の近くで方向も

つかむ間合いはスクリューパイルドライバーに 一歩譲るが、与えるダメージはわずかに多い。

間合いは若干狭いが威力は上





ガード不能の移動攻撃

相手をつかめない状態で、アトミックスープレ ックスを出すとこの技になる。移動する投げ技。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



相手の近くで方向キ

ザンギエフの醍醐味 最強のコマンド投げ

アトミックスープレック スとスクリューパイルドラ イバーを組み合わせたよう な投げ技。レベルが上がる につれて相手を投げる回数 が増え、与えるダメージも 増加。相手をつかめる間合 いが広いうえ、与えるダメ ージも大きい。相手のスキ をついてぜひ決めたい大技。







ルロシアンスラ

↓ > → ↓ > + (K)

上空にいる相手を つかんで投げる

斜め前方にジャンプし、 相手が空中にいる場合、つ かんで投げる。レベルが上 がるにつれて相手をつかむ 間合いが広くなり、与える ダメージも大きくなる。ま たレベル2以上は、相手を つかむ判定が出るまで全身 が無敵状態になるため、対空 技として非常に使える技だ。



ヘビー級だが空中殺法も大事

ななめジャンプ中には(or↓or★)+強P

ザンギエフ流ボディープレス。下方向に攻撃 判定が強く、技が出ている時間も長いので、強 力な対空技を持っていない相手に対して、かな りのプレッシャーを与えることができる。また 攻撃判定が横に広く、めくり攻撃にも使える。

ンピングラリアット ななめジャンプ強P

ザンギエフの巨体を横に倒してパンチをくり 出すため、攻撃のリーチがかなり長い。与える ダメージも高く、相手と離れた場所からジャン プした場合に使いたい。たとえ相手に当たらな くともプレッシャーをかけることができる。

TACTICS

PDINTI 相手の飛び道具をかわして近づく

飛び道具に対しては、無敵状態で前進できる回り込みが一番 有効だ。ただし、回り込みは動作終了時にスキがあり、相手も そこを反撃してくる場合が多いので、対応策も覚えよう。

基

本

避

術



-)で強引につかむ。 レイバー(以下スクリットスクリューバイルド

相手に回り込みを警戒された場合の選択肢

回り込みに対して、弱®を連打するなどして反撃してくる相手 プレイヤーには、飛び道具を大ジャンプで飛び越えたり、バニシ ングフラットで消したりするのも有効だ。どちらも移動を兼ねて いるので、うまく使えば相手に接近することができる。





でつかめ。 ので接近の手段にもな 着地と同 果がある。少し前進 べて、高 ←手に飛び道具を消

述くに跳

撃たせない布石も重要

相手が飛び道具を撃ってきそう なタイミングを読んで、立ち強@ でけん制するのも重要なかけひき といえる。相手が飛び道具を出す 直前に強®の先端がヒットするの が理想の間合いだ。たとえ相打ち になっても、相手が飛び道具をた めらうようになれば御の字だ。



くれれば、接近するのも容易になるはず

一歩上を行くために!

かけひき 1回転コマンドをマスターしよう

スクリューなどのコマンドは、方向ボタンを 上方向に入れる必要があるため、まずジャンプ をして、着地と同時にコマンドを完成させると 出しやすい。また、ザンギエフに限らず、どの キャラもジャンする前にコマンドを完成させる て、立ち状態からいきなり出すこともでき る。右の入力方法を練習してみよう。











利用しよう。

PDINT2 相手のペースを崩して主導権を握れ

せっかく相手に近づいても、 ジャンブなどで投げ技を回避されれば決定的なダメージを与えることはできない。相手のペースを乱して、ジャンプや反撃を させない工夫をしよう。



きを止め、回り込みで相手のが

アトミックスープレックスをメインに攻める

アトミックスープレックスは、相手がつかめる間合いにいれば つかんで投げ、間合いの外にいる場合は、技がフライングパワー ボムに変化する便利な技。スクリューよりも確実性が高いので、 ジャンプ攻撃を相手にガードされたあとなどに狙っていきたい。



た 化してつかみに行く。 ・ た場合も、この技に変 ・ た場合も、この技に変

相手の接近を待つのもあり

ザンギエフは接近戦が得意というのは、初登場以来の揺るぎのない事実。だが、飛び道具を持たない相手や、同じく接近戦が得意な相手は、その長いリーチと強力な対空技を利用して、あえて近づかせない戦法も有効といえる。相手がジャンプしてきたら、ダブルラリアットで茶とす戦法も実は確い。

運搬車 フライングボディーアタック▶しゃがみ弱®▶クイックダブルラリアット

フライングボディーアタック を、相手の胴のあたりにヒット させ、着地と同時にしゃがみ弱 ®を出す。与えるダメージより も、相手をダウンさせてスキを つくるために使う連続技だ。



EXキャラクター From [ストリートファイターIl Turbo]

基本戦法に変化なし

回り込みなどで相手に近づいて、投げ技を決めるのが基本戦 法になる。ハイスピードダブル ラリアットで、地を這う飛び道 具を回避できる。



NORMALとはココが違う

エリアルロシアンスラムがないのは、ダブルラリアットでフォロー。空中ヘッドバッドで相手の気絶を狙え。

対ザンギエフ戦の心得

絶対に近づかせない

投げ技を決められる間合いまで 近づかせなければ、怖い相手では ない。けん制や反撃を的確に。



◆飛び込みをツ ブし、投げ技を 封印するのだ。



ヨガの修業を積んだ結果、手足を伸ばしたり 炎を吹いたりと、人類の域を超えてしまったインドの修行僧。家庭を大事にする優しい男で、 家族の食費のためにストリートファイトで稼ぎ 続けている。そのため、修行僧としての自分と、 戦う自分とのギャップに苦しんでいる。

出演作品

「ストリートファイターII」以来の、シリーズ 常連キャラクター。小技の使い勝手など、微妙 なマイナーチェンジは何度もあったが、伸びる 手足で遠距離から攻撃するという、異様な戦闘 スタイルは初登場時のまま。作を追うたびに言 動がますます神がかってきている。

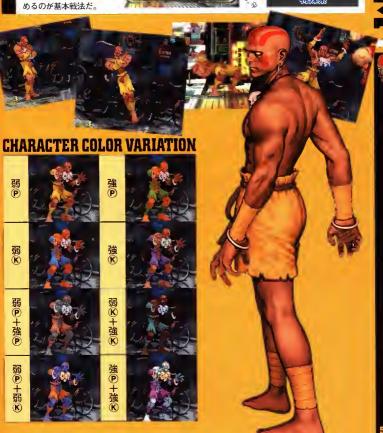
| | PROFILE | ブロフィール |
|-----|-----------|--------------|
| | ■格闘スタイル | ■体重 |
| M | ヨガ | 48kg |
| A I | ■誕生日 | ■好きなもの |
| ы | 11月22日 | カレー |
| а. | ■出身地 | ■嫌いなもの |
| K. | インド | 肉類 |
| 400 | ■血液型 | ■特技 |
| | O型 | 説法、無我 |
| | ■身長 | ■3サイズ |
| | 176cm(可変) | B107、W46、H85 |

WHAT'S 人間離れしたリーチの長さがウリ!

ダルシム最大の特徴は、自由自在に伸ばせる手足。強®ひとつ押すだけで、約1画面分の長さのパンチが飛ぶ。反面、動きはかなり遅いので、このリーチの長さを利用して遠距離から攻







SPECIAL ATTACK



ヨガテンベスト キビチョッキビチョッ+®



遠距離間合いでのけん制に最適

弱で出すと遅く、強で出すと速く飛ぶ。遠距離の間合いで連発して、相手の接近や突進技をけん制するのに使いたい。リーチの長い 遠距離強®などと併用していくと、より効果的になるだろう。





相手の突進を止めるために出しておく

一定時間、目の前に炎を吹き続ける。 強で出せば技が長時間出続けるので、相 手の飛び込みや突進の予防になる。





ヨガフレイムと併用しよう

ヨガフレイムを斜め上に吹く。相手の 飛び込みを先読みして出すという使い方 しかできないので、ヨガフレイムを使い ながら、この技も織りまぜてみよう。







▶★ (or←**▶★**) +弱P+強P (or弱K+強K)

奇襲にも回避にも使える

コマンド入力と同時にダルシムが 消え、曖昧にほかの場所へ現れる。 コマンドは4涌りあり、それぞれで移 動方向と移動距離が変化する。使い 方としては、相手から逃げる場合と、 相手に急接折して奇襲をかけるとい う2通りが挙げられる。







不意を突いて出すと効果大

ヨガフレイムと同様、一定時間炎を吹く。こちらの ほうが炎の出ている時間が長く、威力も大きい。立っ ている状態ではガードできないので、相手の目の前で 唐突に出すのが効果的。また、相手がダルシムの手前 に飛び込んでくるとき、着地に合わせて出すのもよい。







ヨガブラストの強化版ともいうべき技で、炎を吹く 時間と威力、ヒット回数といった面で強化されている。 使い方もヨガブラストと同様だが、こちらは多少相手 を引きつける余裕がある。レベル3ならば、全身が無 敵になる瞬間があるので安心して使える。



乱撃は危険だが奇難に使える特殊技

ジャンプ中に★(or Jor 1)+強P

それまでのジャンプの軌道を変えて相手に突 っ込む。奇勢のため、至近距離から唐突に出す とよい。ただしダルシムのジャンプはスピード が遅く、技が出る前は対空技の的になってしま うので、出すなら上昇中にしておこう。

ジャンプ中には(or ↓or *)+強®(EXTRAは弱®でも可)

ドリル頭突きと同様、ジャンプの軌道を変え て突っ込む。こちらは下方向に突っ込むので、 ジャンプ直後に相手の頭を狙って出すとよい。 ドリル頭突きにもいえることだが、ガードされ ると反撃を必ず受けるので、乱発は禁物。

TACTICS

POINTI 強化が当たる間合いを保って戦うのが基

ダルシムが得意とするのは中~遠距離戦。こ こで重要なのは、ヨガファイア、強化、強Pの 3つ。ラウンド開始直後から強®で攻めて間合 いを離し、距離をとって戦う。飛ぼうとする相 手には強化、それが届かない相手にはヨガファ イアで攻め、間合いを保ち続けるのだ。



これがベストの間合いだ!

◆遠距離強Kの先端 が、ギリギリで相手 に当たる程度の間合 いが望ましい。



↑
→
→

⇒

⇒

ガファイアを打ち つつ、前進する相手には強 Pか弱(K)。ジャンプしよう とする相手には強化だ。

接近戦をはかる相手は炎で返り討ちに

いくら間合いを離しても、技と技の間隔を狙っ て飛び込んだり、回り込みを試みる相手もいる。 それを防ぐためには、ヨガフレイム、ヨガブラス トをときどき先読みして出すとよいだろう。



◆遠距離間合いでヨガフ ァイアを弱で出せば、相 手が目測を誤って炎を踏 んでくれることもある。

ヨガフレイムを防御に使う



◆ヨガフレイムは、攻撃時 間の長い強で出そう。先読 みして使い、相手の飛び込 みや、回り込みの終了に合 わせて出すのだ。



◆大ジャンプや近距離から の飛び込みには、ヨガブラ ストで迎撃。横からの攻撃 には弱いので、ときどきヨ ガフレイムにまぜる程度で。

一歩上を行くために!

かけひき ときにはヨガテレポートで急接近

遠距離間合いでばかり戦っていると、いずれ 相手にこちらのクセを読まれてしまう。そこで、 時おりヨガテレポートで間合いを変えていこう。





小技 ラストのギースをボタンひとつで倒す!

CPU戦のギースには、遠距離からの強化が 有効。一定のリズムで攻撃するだけで倒せる。



基

本

闐

循

PDINT2 苦手な接近戦では小技による反撃を

遠距離戦にはめっぽう強いダルシムだが、接 近戦となると有効な技が少なくて苦労する。も し接近戦を強いられてしまったら、回り込みや しゃがみ弱®で少しだけ間合いを離し、反撃に 転じよう。強化で投げて相手を遠くに飛ばして 間合いを離せれば、再び遠距離戦に入れる。



◆後ろへ移動する∃ ガテレポートでいっ たん逃げ。間合いを 仕切り直すという手

4で挑げてから反撃を狙う

上に密着できたら投げ、から。 しゃがみ攻撃へ回り込みで間合いをで

L

反

しゃがみ強化で相手がダウンしたら反撃へ

しゃがみ強化がヒットすると、相手はダウンす る。このときヨガテレポートで逃げてもよいが、 ここで相手の起き上がる瞬間を攻めておくと、相 手にプレッシャーをかけられる。ドリルキックな どで奇襲をかけ、接近戦での相手の得意技を封じ てしまうのだ。



がみ み弱

相手をダウンさせてからの攻め方



起き上がりを狙い、 右のいずれかを選ん で攻めれば、相手は ガードするべきか反 撃か読みづらい。

投げ技

EXキャラクター From スーパーストリートファイター IX

接近戦でのドリルキックが使いやすい

相手に間合いをつめられたと き、反撃の手段として重宝する ドリルキック。これがEXTRA の場合、弱化と強化で異なる 軌道のキックを出せるようにな っている。適当にどちらかを選 んで出していけば、相手も防御 時の対応に迷うはずだ。



會強係で出すと、斜め下45度の 方向に降下する。

対ダルシム戦の心得

回りこみを駆使して接近!

遠距離戦ではどうしてもダルシ ムのペースになってしまうので、 同り込みや大ジャンプを駆使して 接近戦を狙うことを心がけよう。 また、やや上級デクニックではあ るが、強化や強Pの来るタイミ ングを読んで、伸びた手足に対空 技を当てるという手もある。

CAPCOM



PROFILE

火引弹 ■格闘スタイル 空手をベースとした格闘術 ■誕生日 5月6日 ■出身地

香港 ■血液型 の型

■本名

■身長 177cm

■体重 74kg ■好きなもの

挑発 ■嫌いなもの ワカメ、小悪党、キサな男 ■特技

かわら割り、カラオケ ■3サイズ

B113, W83, H88

『ストリートファイター ZERO』で、隠しキ ャラクターとして初登場。リュウと同系統の技 を持っているが、そのすべてがリュウより弱い。 にもかかわらず本人は自信満々というお笑いキ ャラクターだ。『~ZERO2』でサガット打倒を 果たし、増長して「サイキョー流」道場を開く。

彼らには及ばない。それでもダンは、自分こそ 最強で、彼らこそサルマネだと思い込んでいる。

以破りな技と挑発で相手の意表を突く!

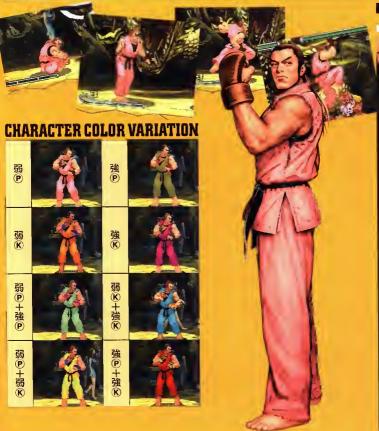
基本能力が低く、通常技 にも必殺技にも、これぞと いうものがない。強いて挙 げるなら、変則的な軌道を 描く断空脚。これで相手を かく乱し、トレードマーク の挑発でキメ。こうして相 手を精神的に弱らせよう。

WHAT'S









SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





がどうけん

必用び窓

- チの長いパンチのつもりで使う波動拳モドキ

強で出しても、3~4歩先までしか飛 ばない。至近距離で出すと、ヒットし た場合でも反撃を受けてしまうので、 中距離間合いのけん制に使おう。







こうりゅうけん

まれに無敵になるギャンブル技

無敵時間がないので、相手の飛び込 みを読んで出す必要がある。低確率で 技が出る瞬間にダンの全身が光り、無 敵になるが、当然アテにはならない。







だんくうきゃく

12+K

必 突進 ₩

変則的な軌道で相手をかく乱

空中を飛びながら前進し、蹴りを 放つ。弱と強とでは軌道が大きく異 なり、弱は放物線を描いて短距離を 飛び、強はほぼ一直線に長距離を飛 ぶ。攻撃力は低く、連続技にも組み 込めないが、いろいろな状況から弱 で出せば、相手を困惑させられる。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

(D)

要**空我道拳** LAKSONESOHA

140140+P

超飛び船

ダン唯一の長距離戦用技!?

我道拳の強化版だが、射程は強我 道拳と大差ない。密着していると相 手に当たらないので、中間間合いか ら出していこう。レベル1の場合は ダウンも変えない。





晃龍烈火 こうりゅうれっか

I was I was + R

超対空間

安心して使える対空技はこれだけ!!

見龍拳の強化版。レベル2以上で 出せば無敵時間が発生するので、安 心して対空に使える。レベル3なら ば少し前進するので、しゃがみ弱® などから連続技に組み込める。



派手技

必勝無頼拳 ひっしょうぶらいけん

144144+K

超 打擊 Normal

リーチは短いが 当たればデカい

大量の打撃をその場でくり出す。ヒットする回数はレベルごとに異なり、5から11。ただしリーチが短いので、密着して出さないと全部はヒットしない。





ままうはつでんせつ

♣★→♣★→+SELECTボタン

超 ETC. Nor

ダンも相手もゲージがMAXに!

連続で挑発を行い、そのたびに相 手のゲージがたまる。ダン自身も最 後の挑発と同時にゲージが最大にな るが、その前に攻撃を受けると、相 手だけたまるという最悪の事態に。



POINTI

基

本

避

循

比較的使いやすい技で接近戦をしかける

ダンには遠距離戦で有効な 技がないので、接近戦を挑む しかない。とはいえ、ほとん どの通常技が相手の攻撃に打 ち負けやすく、地上戦も強い わけではない。せめて比較的 使いやすい技を、有効な問合 いから出していくしかないだ ろう。カギは遠距離弱化だ。

この問合いから攻撃をしかける





とりあえず当て たら断空脚やしゃ がみ強(K)に移行だ。



スキが大きいの しゃがみ弱K ■なども併用しよう。

飛び込みや回り込みも併用する

地上戦では使う技も間合いも限られるので、それだ けでは相手にたやすく反応されてしまう。そこで飛び 込みや回り込みも併用し、相手に的を絞らせないよう にしよう。飛び込みのときには弱化が強P、弱空中 断空脚が有効。攻撃がヒットしたら下の連続技を狙う か、再び地上で接近戦をしかけるといいだろう。





★弱(K)は攻撃範囲が若干 ★回り込みからは投げ技 広めなので有効。 を狙っていきたい。

ジャンプ強P▶しゃがみ強P▶強我道拳

ジャンプ強Pはなるべく低い 位置に当てないと、次のしゃが み強Pにつながらない。最後の 2発は、我道拳コマンドの方向 キーを入力しながら強Pを連打 すれば簡単に出る。



- 患上を行くために!

小技 空中断空脚でゲージを溜める

ダンは遠距離間 合いでできること が何ひとつない。 間合いが離れてい るときは後方ジャ ンプから断空脚を 出し、ゲージをた めておこう。



★相手の飛び道具に備え、スキ の少ない弱を上昇中に出そう。

→ どの状態でも挑発できる

ダンは立ち、しゃ がみ、ジャンプと、 いかなる状態でも挑 発を行える。また、 投げ技が決まったと きには、自動的に挑 発を行うことも覚え ておこう。



で様々な状況から奇襲をかける

ダンを使って勝てるかどうかは、断空脚の使 い方しだいと言っても過言ではない。断空脚そ のものに大した攻撃力はないが、空中から弱で 出せばジャンプの軌道を変えられるため、相手 の迎撃やガードのタイミングを惑わせられる。 強で出すと、かわされたときのスキが大きいの で、使うなら相手から逃げるときにしよう。



◆しゃがみ弱(K)で相手にしゃがみガードをさせてから弱断 空脚を出すと、相手を飛び越えて裏から攻められる。

か攻併



★空中の必殺技としては珍しく、キャンセルからも出せる。 連続技にはならないが、相手はガードしづらくなる。

相手の飛び込みには早めの対空技で対抗 POINTS

ダンには信頼できる対 空技がないに等しく、相 手の飛び込みを叩き落と すためには先読みが必要 になる。相手がジャンプ を始めたら、強晃龍拳を 早めに出すのが基本だ。



★洗げるように後方にジャ ンプしながら出そう。



★早めに出さないと、相手 の攻撃に打ち負けやすい。



★ゲージを消費するが、こ れを出すのが一番確実。

■ 小技 ■ レベル3晃龍烈火で追い討ちを決める

空中にいる相手に弱晃龍 拳がヒットした場合、浮い た相手に晃龍烈火を浴びせ ることができる。ただし晃 龍烈火は晃龍拳の終了と同 時に出すこと。また、レベ ル3で出したほうが決めや すいことも覚えておこう。



対ダン戦の心得

断空脚を対空技でツブせ

ダンの戦法の核となる空中断空 脚。これさえ封じてしまえば、ダ ンの攻撃パターンはかなり制限さ れる。一番いいのは性能のよい対 空技で確実に叩き落とすことだ が、それが無理なら回り込みで間 合いを離そう。性能の良い飛び道 具で遠距離から攻めるのもよい。

CAPCOM

多惑の脚線美

春麗

キャラクター

行方不明の父の手がかりを追うICPOの捜査 こ。父の失踪について、悪の秘密結社・シャド レーが関わっていることを知り、その総帥、ベ ルに戦いを挑む。戦闘スタイルは、5歳のとき は、ご劇がきっかけで学び始めた中国拳法。 ラ、独自の技を編み出すほどの達人である。

出演作品

「ストリートファイターⅡ」に登場して以来、カブコンの2D格闘ゲームのほとんどに出演しいる。最初は蹴り技だけだった必殺技も、回を重ねるごとに追加され、今や万能型のキャラターともいえる。しかし、根底にある持ち味、やはり鋭い蹴り。それが眷麗である。

■格闘スタイル 中国拳法 ■誕生日

■誕生日 3月1日 ■出身地 中国

■血液型 A型 ■身長 169cm プロフィー) ■体重 不明

電好きな食べ物 フルーツ、洋菓子 電嫌いなもの 犯罪、ハッキリしない人

犯罪、ハッキ ■特技 射撃

(国際大会6位入賞の経験有)

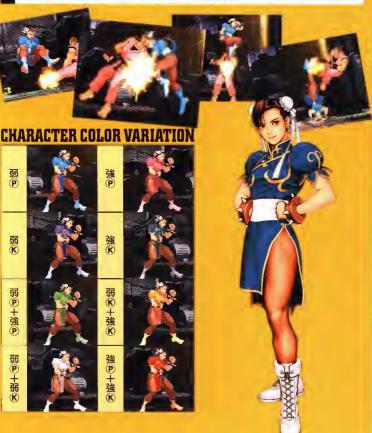
WHATER 速さが命! オールラウンドで戦える打撃屋

スピードに関してはトップクラスの春麗。必殺技も 飛び道具、対空、突撃とひ と通りそろっており、いろ いろな状況に対応できる。 しかし春麗の長所は、実 に頼らなくとも十分勝てる。









SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





きこうけん



再終75 💆

誰間合いでけん制に使おう

弱で出した場合はスピードが遅く、強の場合は速い。しゃがみ強 Pからキャンセルでつなげるか、遠距離間合いでけん制に使おう。



てんしょうきゃく **↓**タメ**↑**+®



真上に上昇しながら蹴りを連 発する。弱で出した場合は画面 の約半分上昇し、最大で3回ヒ ット。強で出した場合は画面の 約4分の3上昇し、最大で5回ま でヒットする。蹴りが斜め上に 出るので、横にも上空にも攻撃 できる。なるべく相手をひきつ けて、数多く当てたい。





←タメ→+® (EXTRAは ↓ タメ ↑ +®、空中でも可)

奇襲もしくは 中距離での対空に

両足を回して飛行し、連続で 蹴りを放つ。攻撃範囲が身体の 両側に出るので、中間間合いか らの飛び込みを迎撃できること がある。しかしそれも絶対では ないので、たまに奇襲のために 出す程度にとどめよう。

スピニングホーネットキック ピタメラピ # + ®





※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



せんれつきゃく

カウンターに最適!

前蹴りを出しつつ前進し、最後に 連続で蹴りを放つ。使用レベルによ って前進距離と攻撃回数が異なり、 最大で7ヒットする。前進時の攻撃 が強いので、相手の攻撃に合わせて カウンターを狙おう。弱Pなどをキ ャンセルしてつなげるのも可能だ。





きこうしょう

4 - 4 4 - +P

連続技にも対空にも

強大な気を放出する。この気に相 手が触れると、最大で9回までヒッ トする。しゃがみ弱Pからキャンセ ルでつなげられ、先読みして対空技 として使うこともできる。





はざんてんしょうきゃく

ピタメ 知此 み+仮



技が出るまでの速さが魅力

天昇脚の強化版で、攻撃回数と攻 撃力の面で強くなっている。技が出 るまでが速く、技の出始めの無敵時 間も長めなので、相手の飛び込みに 対して安心して使っていける。



趣味で使う? 2つの変則的な足技

ひゃくれつきゃく

無数の蹴りを出す。コマンドはお手軽だが、 見た目ほどのリーチや攻撃力があるわけではな い。また、回り込みで後方に回られやすいとい う欠点もある。使うとすれば、ジャンプ弱€▶ しゃがみ弱化▶百裂脚というような連続技で。

★+弱化

トンボ返りで相手の背後をとり、背中にヒザ 蹴りを叩き込む。いかにもめくり攻撃ができそ うな軌道の技だが、実際は普通の立ちガードで 防げる。ダウンした相手に接近して出し、相手 の混乱を誘う目的で使うべき技だ。

TACTICS

PDINT1 春麓の強さは高性能の連続技にアリ!

香麗の持つ通常技は、どれも出るまでの時間が短く、出したあとのスキも少ない。ジャンブ弱®で飛び込み、右に挙げた技で地上戦をしかけるという流れで攻めるだけでも、展開は有利になるはず。そして相手がスキを見せたら下記の連続技を狙おう。

キャンセルによる連 続技の起点。単発で 使うのもいい。

技の出が早くリーチが長いので、けん制に使える。





キャンセルで気功拳 攻撃判定が真上に出 につなげられる。リー るので、対空技とし チも見た目より長い。 て使うことができる。

ジャンプ強P しゃがみ弱P 局のr強天昇脚

操作はラクだが、2段目のしゃがみ頭®ヒット時に間合いが離れ、最後の天昇脚が当たらなくなることもある。安全に攻めたいのであれば、最後の天昇脚を気功拳に変えよう。つながらないが、相手の動きを止められる。



一歩上を行くために!

小技 龍星落で美しく勝つ!

春麗はとくにジャンプが速く、空中投げの龍星落が対空技として使える。 スキを見せて相手のジャンプを誘い、こちらもすぐ、 飛んで決めるのだ。



◆最初は、ダルシムのようにジャンプが遅い相手で練習しよう。



PDINT2 足の速さを活かして投げ技で攻める

春麗は強力な投げ技を持っていないが、足が速いので簡単に相手に密着して投げを決められる。回り込みから投げるなど、いろいろなパターンでフェイントをかけて狙いたい。



◆相手の技を回 り込みで回避し。 投げ技をしかけ るのが基本。



ジャンプで 接近して投げる

◆ジャンプ攻撃 を出さずに飛び 込み。ガード中 の相手を投げる。



↑ジャンプカの高い相手が前方ジャンプを見せたら、こちらは前進。

★相手のジャンプをくぐり、相手の 着地を狙えば投げ技を決められる。



★あらかじめ小技でチクチク攻めて おき、相手のガードを堅くしておく。

★相手が弱攻撃をガードしたら、少し近づいてから投げてしまえばよい。

PDINT3 スーパーコンボで相手に不意打ちを

春麗のスーパーコンボは、連続技に組み込むのが難しい。気功掌は出るまでに間があるのでつながりにくいし、残りのふたつはコマンドの性質上、ほかの必殺技が出てしまいがち。ただ、技が出てからの攻撃は強いので、カウンターに使うとよい。



込めない。地上戦で出そう。ットしても大ダメージは見ず千裂脚は空中の相手にヒ

EXキャラクター From[スーパーストリートファイターIX]

歩きながら出せる千裂脚が便利

EXTRAの場合、千裂脚が出しやすくなっている。◆タメ◆ ◆→と入力し、最後の◆を押しっぱなしにしておけば、いつ ⑥を押しても出すことができる。この状態で前進し、強® ▶⑥と押せば、簡単に連続技を決められる。

■NORMALキャラクターから変化のある技

NORMAL EXTRA

スピニングバードキックが単発 最大で2回ヒット 千製脚がコマンド入力値後にしか出せない 前進しながら出せる

対春麗戦の心得

飛び込みを確実に落とせ

春履が攻撃をするうえてカギとなるのは、やはりジャンプ攻撃。 春麗と戦うのならば、まず対空技でこれを封じ込めるのが先決だ。 また、春魔は攻めると強いものの、 守勢に回ると苦しくなるキャラクター。こちらから積極的に攻めていけば勝機は見つかる。



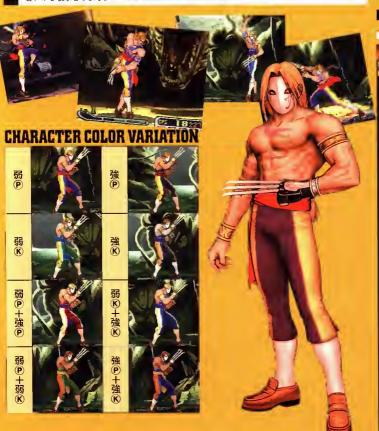
WHAT'S リーチと素早さで八方から攻める

全キャラクター中でトップクラスの移動スピードと、ジャンプの鋭さに加え、爪を装備してくり出す攻撃は恐ろしいまでのリーチを持つ。これらを活かして、相手を寄せつけずに、離れた間合いから攻撃をしよう。



◆壁で反転して上空から襲





SPECIAL ATTACK

| | ATTACK LIST | |
|-----|---|-------------|
| 寺朱安 | コンドルクロー ♪+強® | Nor mal |
| | コズミックスマート →+強® | Zor E≅ |
| | ドラゴンウィップ ☑+数® | |
| | スターダストドロップ ジャンプ中に相手の近くです以外の 方向キー+強② | Normal X |
| | クレセントライン ジャンプ中に相手の近くで↑以外の 方向キー+強® | 多麗 新 |
| ない。 | ローリングクリスタルフラッシュ ←タメ→+® | 그런 말로 |
| | スカイハイクロー ↓タメ↑+®で飛び、壁跳ね返り後 ® | 38 M |
| | フライングバルセロナアタック ↓タメ★+®で飛び、塑鉄ね返り後 ® | |
| | イズナドロップ ♣タメ ↑ + ®で飛び、壁跳ね返り後 相手の近くで ↑ 以外の方向 キー + ® | |
| | スカーレットテラー | |
| | バックスラッシュ 軽®+強® | |
| | 間(K)十強(K) | |
| | フライングパルセロナスペシャル メタメヤビス+®で飛び、難跳ね返 り後® | Nor mail |
| | ローリングイズナドロップ ピタメヤビチャ®で飛び、整味ね返り 後相手の近くで1以外の方向キー+® | <u> </u> |
| (| スカーレットミラージュ ←タメ→←→+® | 20 E |
| ı | レッドインパクト | Nor |



見てからではよけられないほどのスピードがウリ

攻撃の速度が速いので、相手が反応しづらい。飛行中に呼を追加 入力すればツメを突き出すので、リーチと攻撃力が増す。



威力が高く、相手を接さぶることもできる

威力の高い空中投げ。上空にいる間も方向キーで操作できるので、 投げにいかずに相手の対空技を誘って、スキを突くこともできる。





対空技として活用しよう

宙返りしつつ蹴りを放つ。上にも横に も攻撃できるが、リーチが短いため、相 手の飛び込みに対しての防御に有効







ローリングイズナドロップ

よタメトルタ+Kで飛び、壁跳ね返り後相手の近くで↑以外の方向キー+®

超 投げ

投げ船隔

絶大な威力を誇るが コマンドが超困難

空中で相手をつかまえて イズナドロップを連続でく り出す。相手をつかまえる までの動作はイズナドロッ プと同じで、単純に強化版 として使える。なしいしコマ ンドの入力が難しいので自 在に出すには慣れが必要。



🤼 スカーレットミラージュ

セタメ⇒セ⇒+®

超 対空 🕍

飛び込んでくる 相手に有効

こちらはスカーレットテラーの強化版。空中の相手にはクリーンヒットせず、それほど大きなダメージは 期待できないが、無敵時間 が長いので迎撃技として確実だ。レベル1で数多く使っていこう。



レッドインハクト

◆タメ**→ ◆→** + 🕑 (レベル3専用orMAX超必殺技専用。ツメが必要)

超打擊船

リーチが長く 威力も抜群

ツメを装備しているとき に使える技。ヒットするま で攻撃を受けつけず、空中 相手にもクリーンヒット ので使いやすい。相手 の浅いジャンプからの攻撃 に対して使っていきたい。



TACTICS

□□INT1 相手の攻撃が届かない間合いで一方的に攻めろ

長いリーチを持つバルログ は、当然遠距離の間合いを得 意とする。そこからコンドル クローをくり出して、相手を けん制するのが基本だ。コン ドルクローのコマンドは、後 ろと下、両方のタメを同時に 作ることができるので、相手 の攻撃にも即座に対応できる。

基

本

艷

循



◆長いリーチでけん制をしながらタ メも同時に作れる優秀な技だ。



★相手を転ばせるスライディングは、 離れた間合いから足の先を当てる。

相手の強引な接近にはスカ・

コンドルクローで離れた間合 いからけん制していると、相手 は飛び込みや突進技を使って接 近しようとする。そんなときに使 えるのが、上方向にも横方向に も強いスカーレットテラーだ。 これで間合いを一定に保とう。







相手の大きなスキは見逃さない

コンドルクローに合わせ昇龍拳 などの技で反撃してくる反応の速 い相手に対しては、やみくもに連 発せずに空振りを誘い、そのスキ に威力の高い技を決めよう。



★ローリングクリスタルフラッショはダ メージも大きくてオススメ。

-歩上を行くために!

注意!! ツメを弾き飛ばされるとパワーダウン

バルログのツメは、攻撃 を受けたり、ガードしたり していると弾き飛ばされ、 リーチを活かした攻めがで きなくなる。相手の攻撃は なるべくガードせず、回り 込みやバックスラッシュを 多用していこう。





弾き飛ばされることもある。

POINT2 上空からの攻撃で獲物を捕える

こちらから攻める場合は、壁を使った必殺技を効果的に使っ ていきたい。そこから投げを狙ったり、対空技を誘って何もせ ずに着地したりと、下の選択肢を使い分けていこう。





壁からいきなり突進

スカイハイクローは壁へ向かう までの動作がイズナドロップなど の上空からの攻めとまったく同じ。 この技を織りまぜていけば、さらに 相手を混乱させることができるぞ。







鋭いジャンプからも仕掛けていこう

バルログのジャンプはスピード が速く、ジャンプ攻撃も当てやす い。しかしジャンプ攻撃後の接近 戦では連打のきく技が無く攻め手 が少ない。バックスラッシュで素 早く離脱するか、投げるなどして、 得意の間合いを保とう。



From スーパーストリートファイター II XI

スーパーコンボでの反撃が不可能に

EXTRAではスーパーコンボ がローリングイズナドロップだ けなので、スーパーコンボを使 った、ダメージの大きい反撃が できなくなっている。



NORMALとはココがi

ローリングイズナドロップは、投げが決まったときだけ ゲージを消費するので何回でも狙うことが可能になった。

対バルログ戦の心得

相打ち狙いで飛び込め!

迎撃技のスカーレットテラーは 真上からの攻撃には相打ちになり やすいのでめくりを狙っていこう。



◆タメを作るヒマ



少年期にブラジルへのひとり旅に挑戦したが、 秘密結社・シャドルーのしわざで乗っていた飛 行機が墜落。生き残った彼はジャングルに取り 残され、その環境に適応していくうちに長い爪 や牙、保護色の皮膚を得た。格闘大会に出場し た際に、生き別れの母と涙の対面を果たした。

PROFILE ■格脳スタイル

野生への適応進化が生んだ 格闘術

■誕生日 2月12日

■出身地 ブラジル ■血液型

■身長 192cm

■体重 98kg

■好きな食べ物

トロピカルフルーツ、ビラルク ■嫌いなもの

軍隊アリ ■特技

狩り、放電 ■3サイズ

B198, W120, H172

『ストリートファイターⅡ』に登場して以来、 同シリーズのほとんどに登場。通常技の性能が 良く、必殺技も簡単に出せるため、初心者向け という位置づけになっている。バックステップ ローリングが追加された「スーパーストリート ファイターⅡ』で、現在の形がほぼ完成された。

WHAT'S

ジャンプが速くて速攻に強い!

ブランカの最大の特徴は、ジャンプの性能。低い軌道で速く飛べるので、相手がスキを見せたら即座に飛び込むことができる。速い、突撃技も持っているので、成込みと併用すれば一気に速攻をかけることができる。



殺技なしでも十分戦える。





SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST



サブライズバック

ダイレクトライトニング ◆タメ→◆→+®

シャウトオブアース ピタメリピタ+®後、®or®連打

グランドシェイブローリン



速く、スキなく、いつでも使える







当てやすいが過信は禁物

真上に近い角度で上空に体当たりをしかける。空中の相手に当てやすいことは確かだが、無敵時間がないので過信はできない。外れた場合、降下中はまるで無防備という欠点も。



バックステップローリング ◆タメ→+® 必 突進 №

不意打ちのため、たまに出そう

後転してから弧を描いて飛ぶ。一応 中距離間合いでの対空にはなるが、結 局相手に後転を見てから反応されてし まうので、たまに奇襲に使う程度に。





チャンス

ダイレクトライトニング

←タメ**→**←**→**+P

超 突進 腦

攻めも守りも両方できる

全身から放電しつつ突進。ローリングアタックと同様、地上戦で唐突に出すのもよいが、攻撃範囲が全身にあるため、相手を引きつけてから出せば対空にもなる。また、強®で相手を投げてから即座に出すと、浮いた相手を追撃できる。





シャウトオブアース

ピタメ★ピオ+P後、Por®連打

対空 🕍

高性能だが出しにくい

発生後、®or®を連打することで ヒット数とダメージが増加する。レベル2以上で出せば無敵時間が長い ので安全。ただコマンドの性質上、別 の技が出やすいので練習が必要だ。





フラントンエイフローリング

◆タメ→◆→+P(Pを押しっぱなしにしていると、突進の開始を遅らせられる)

超

突進



時間差攻撃で相手を幻惑

対空技として使うのが基本。コマンドの最後の®を押しっぱなしにすると、突進の開始を遅らせられる。この機能は、相手の飛び込みをギリギリまで引きつけるのに使える。



必殺技はもちろん、特殊技もスピードが早くて便利

アマゾンリバーラン

■ 干頭で

背中を地につけて頭から滑り込む。スピード が速いうえに、立っている状態ではガードができないので、ジャンプ攻撃からいきなり出すと 効果的。タイミング良く出せば、波動学などの 飛び道具の下をくぐって攻撃できる。

サプライズフォワード 弱®+強®

ダッシュと同じ動きで前進する移動技で、攻 撃能力はない。普通のダッシュとは異なり、相 手をすり抜けて裏に回ることができる。サプラ イズバックはこの技とは逆に後方へ下がる技 で、とっさに相手の攻撃から逃げるのに使える。

POINT1 相手のスキを見てジャンプから攻める

ブランカは速いジャンプと長い リーチがウリ。中距離からリーチ の長いしゃがみ強Pやしゃがみ強 €で攻めて間合いを保ち、反撃を しようとした相手がスキを見せた ところで飛び込みをしかけるとよ い。ジャンプ攻撃では、攻撃範囲 の広い弱化や強Pと、リーチの長 い強Kが使いやすい。

基

本

詽

術



しゃがみ強化をくり出してけん制 し、相手の飛び道具を誘う。

★相手の飛び道具が見えたらすぐに 飛び込み、強(k)で攻めよう。

ジャンプ攻撃が成功したら小技で攻

飛び込みに成功して攻撃を当てたら、今度はしゃが み弱Pや弱Rで相手のガードを上下に揺さぶる。着 地と同時にローリングアタックや、アマゾンリバーラ ンを出すのもよい。右に示した間合いから飛び込むチ ャンスがあれば、連続技を狙おう。



ジャンプ強® ▶ ビーストステップ ▶ ローリングアタック

最後にローリングアタックを 出すために、ジャンプと同時に 方向キーをガード方向に押して おく必要がある。3発目は、2 発目を入力してからすぐに入力 しないとつながらない。



一歩上を行くために

かけひき ジャンプにフェイントをまぜる

常に同じ間合い から飛び込んでい ると、相手が反応 しやすくなってし まう。たまには後 方にジャンプし、 相手のタイミング をずらそう。



直ジャンプ。動揺を誘おう。

- 楊点 突撃前に相手のゲージを確認

ローリングアタックをガードされると、リー チの長いスーパーコンボによる反撃を受けやす い。ゲージの溜まった相手への突進は控えよう。



POINT2 ローリングアタックで間合いをつめる

強ローリングアタックは突進が速く、相手が 反応しづらいので、連発していける。ヒットし たら間合いがせばまるので、飛び込みを狙おう。 ガードされたあとは相手が有利になるので、い ったん逃げて仕切り直したほうが無難。



ヒット時の選択技

ジャンプ攻撃 再度ローリングアタック

ガードされた時の選択技 回り込みから攻撃

- •いったん逃げる

弱ローリングアタックで<u>フ</u>ェイントだ!

ローリングアタックは、弱で出すのと強で出す のとでは、スピードが極端に違う。速い強のほう で出すのが基本だが、時おり弱を織りまぜて使う と、警戒している相手の意表を突くことができる。 弱は遅くて飛距離も短いので、中距離間合いから 出すと、相手の目前まで移動したところで着地す る。このときに相手がガードを固めているようで あれば、接近して投げ技を決めてしまおう。





- ↑しゃがみ強(P)がギリギリ空 振りする間合いから出す。
- ↑相手の目前で突進が止まる ので、即座に投げられる。

ーチの長い技で相手を

ブランカは攻めだけでなく、守り も固い。相手のほとんどのジャンプ 攻撃を、強Pだけで迎撃することが できる。相手が遠距離から飛び込ん でくる場合は、しゃがみ強Pか遠距 離強®を早めに出そう。



遠くの相手▶しゃがみ強®



From [スーパーストリートファイター II X]

サプライズフォワードで相手をかく乱

ブランカの場合、EXTRAに なっても性能に大差はなく、 NORMALと同様の戦法で戦え る。ただし、こちらにはサプ ライズフォワードという移動 技がある。これを利用すると、 相手の背後に回るなど、接近 戦でのかけひきに幅が増える。



★2つの移動技で問合いを調節 し、相手を混乱させるのだ。

対ブランカ戦の心得

カウンターを狙え!

ローリングアタックを主体に攻 めてくるので、これを確実にガー ドするのが先決。ガードできたら、 そのあとのスキを狙ってリーチの 長い技をヒットさせていく。迎撃 に適した技がない場合は、回り込 みを多用して回避しながらチャン スを待とう。



PROFILE ■格闘スタイル ■体重 96kg 我流 ■誕生日 ■好きなもの 4月17日 世界征服 ■出身地 ■嫌いなもの 無能な部下

■血液型 ■特技 催眠術 ■3サイズ

■身長 182cm B133, W90, H92

へ力自身も邪悪なサイコパワーを操る。リ ュウの中に潜む殺意の波動がサイコパワーと同 質のものだと目をつけ、彼をつけ狙っている。

「ストリートファイターⅡ」シリーズで最終ボ スとして登場して以来、「ストリートファイタ -ZERO』シリーズでも巨悪の象徴として君臨 していた。全身からサイコパワーをみなぎらせ た体当たり攻撃・サイコクラッシャーが代名詞 で、最強の必殺技として猛威をふるった。

WHAT'S 不規則な動きから必殺の一撃を見舞う

技の軌道が変則的で、相 手に動きを読まれにくい、 ヘッドプレスからの攻めを 軸に、スピードの速いジャ レンプ攻撃をまじえて動き回 り、相手をかく乱しよう。 そしてスキをついて強力な スーパーコンボを叩き込め。



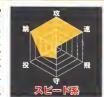
◆スピードを活かし相手を



べガの代名詞ともいえる サイコクラッシャーアタッ クが必殺技で使うことがで きるので、これをメインに 戦っていくのが基本。ガー ドされても反撃されにくい ので、単純に連発している だけでも十分強いのだ。



クは攻撃にも防御にも使きサイコクラッシャーア



CHARACTER COLOR VARIATION







SPECIAL ATTACK





威力の高いあびせ蹴り

宙返りしながらの浴びせ蹴り。地面をはう飛び道具を飛び越えて ヒットさせることもできるので、タイミングを合わせてくり出そう。





追加攻撃が狙える上空からの踏みつけ

相手を踏みつけたあと、追加で®を入力すればサマーソルトスカルダイバーをくり出し襲いかかる。落下中方向キーで左右に移動可能。



9月

サイコクラッシャーアタック

←タメ**→**+®

心 突進



反撃を恐れずガンガン出せるEXTRAでの主役

強で出せば画面の端から端まで、弱なら画面の 半分ほど突進する。この技の最大の利点はガード されても相手の手前でストップせず、突き抜けて 飛んでいくこと。そのためガードされても反撃を 受けづらいので、移動距離の長い強でガンガン出 していこう。



ニープレスナイトメア

←タメ→←→+(K)

超 突進 8 8

全キャラ中トップ クラスの威力を誇る

ダブルニープレスの連発 後、レベルに応じた固有の フィニッシュを決める。レ ベル3はダメージが大きい が、ガードされたときのス もも大きい。レベル1~2 であればガードされてもよ キが少ない。確実に決め場面 でそれぞれ使い分けよう。



ハートブレイクディスピア・

超 突進 🖁

空中の相手にもクリーンヒットする使いやすい技

サイコクラッシャーアタックで突進したあと相手を放り投げる技。同じレベル3ならニープレスナイトメアの方がダメージは大きいが、空中の相手にで使い勝野がいい。しかし、めくり攻撃など深い飛び込みの場合は、相打ちになりやすい。



サイコパワーを挙に宿しての攻撃

サイコバニッシュ

頭上から拳を振り下ろす技。リーチが短く、 攻撃までの動作に時間がかかるので、接近戦で 使うには不安が残る。あえて使うとすれば、飛 び道具を相殺することができる特徴を活かし て、離れた間合いで出す程度だろう。

サイコインパクト

←タメ**→**+®

相手に急接近して、パンチのコンビネーションを放つ。ダブルニープレスと使い所がほぼ同じなので、実用性は少ない。ただし移動距離が長いので、離れた間合いで相手がゲージをためている時には、奇襲として使っても損はない。

TACTICS

POINTI

基

本

删

循

機動力を活かした攻めを組み立てよう

ジャンプの飛距離が長いので、かなり離れた間合いでも一気に飛び込んでいける。めくりも狙える斜めジャンプ強®で飛び込み、ヒットしたら連続技を、ガードされた場合は、リーチの長い強®で相手を遠ざけて、再度飛び込むスキを狙っていこう。

ジャンプ攻撃からの2つの選択肢を身に付けよう



◆ジャンプ中にタメを作っておくことを忘れずに。

▶ ヒット⇒連続技

> ガード →

→リーチが長く、 適当に振り回して もヒットしやすい。



ヘッドプレスは相手がよけられない状況で出せ

ヘッドプレスは、派生技で相手を 攻撃したり、何も出さずに対空技 を誘ったりと、相手をかく乱できる 技。コマンドを出した時点での相 手の位置に飛び込むので相手の動 きを止めることを意識して使おう。

起き上がりに合わせて

飛び道具に合わせて

しゃがみ弱®の連打をガードさせて



會踏みつけからは、追加攻撃か、何もしないかで相手をかく乱。

!■ # !!! しゃがみ弱®▶近距離弱®▶弱ダブルニープレス

気絶など、相手が無防備の状態ならば確実に決めたいのがこの連続技。最後のダブルニープレスは、弱サイコインパクトでもヒットするので、出しやすいほうを使っていこう。



一歩上を行くために!

小技 サイコインパクトで相手のゲージためを狙う

強サイコインパクトは、突進する距離が長いので、SNKグルーヴの相手と対戦するときは相手のゲージためを狙ってみるのも面白い。



りと同時に出そう。たとき、起き上が

■注意Ⅲ めくりには無力!

べカ最大の泣き 所が、対空技の乏 しさ。特にめくり に対抗できる技が ないので、相手が めくりを狙込みで たら、回り込みで 回避しう。



↑対空に使えるのは近距離強@ くらいだが、めくりには弱い。





攻撃であまり大きなダメージを与え ることができないべガ。そのため、 スーパーコンボは重要なダメージ源 となる。そのためにも、2つのスーパ ーコンボの使いどころはしっかりと 把握したい。まず、ニープレスナイ トメアは、スキのないレベル1~2を 使い、相手の攻撃を先読みしてどん どん出していく。対してハートブレ イクディスピアーは、空中の相手に もクリーンヒットする特徴を活かし、 相手の飛び込みをギリギリまで引き つけて出す迎撃技として使おう。

接近戦で使える技が少なく、1回の

POINT2





POINTS Fに悟られずにタメを作る

ヘッドプレスやスーパーコンボを狙うと きに、しゃがみ状態で立ち止まり、いかに も "タメてます" という姿勢では、相手も 警戒してガードを固めるのは当たり前。そ んな状態で技を出しても、待ってましたと ばかりに迎撃されるのは目に見えている。 相手に警戒されず必殺技を出すには、回り 込みや、ジャンプなどを利用して、動きな がらタメを作る工夫をする必要がある。

様タメができる行動

- 後退 • **衛**(K)
- 回り込み
- ジャンプ中 ダウン中

ストの

is



ジャンプ中

• ダウン中

しゃがみ攻撃

下タメができる行動

EXキャラクタ・ From [スーパーストリートファイター II X]

サイコクラッシャーアタックが猛威を振るう

ガードされても相手を诵り 抜けて間合いが離れるサイコ クラッシャーアタックがとに かく強力。これを連発して、 画面を往復しているだけでも 勝ててしまうほどなのだ。



NORMALとはココが達 サイコクラッシャーアタックでの突進が攻撃のメインに。

対べガ戦の心得

ゲージに注意して飛び込め

間合いを離すとべガの変則的で 素早い動きを捕らえることは難し いので、何とかして接近戦に持ち 込みたいところ。特にベガは強力 な対空技を持っているわけではな いので、スーパーコンボでの反撃 には注意して、積極的にめくり攻 撃を狙っていくのが効果的だ。



ナヤンシン

一獲千金を夢見てプロボッサーになったバイソン。手加減を知らないファイトでボクシング界を追放され、酒場やカジンの用心棒に身を落としていたところをベガに見込まれ、多額の報酬と引き換えに配下になった。治安の悪いスラム街出身のためか、口汚い言動が目立つ。

PROFILE 7074-M

■格闘スタイル

ボクシンク ■誕生日

9月4日

■出身地 アメリカ

■血液型 A型

■身長 198cm ■体重 102kg

■好きなもの 女、バーホン

■嫌いなもの

魚、努力、算数 ■特技

ギャンブル ■3サイズ

B120, W86, H100

出演作品

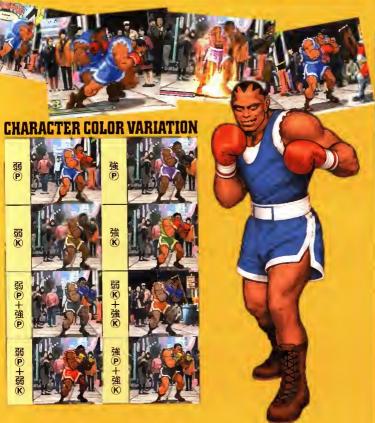
初登場した『ストリートファイターII』では、プレイヤーが選択できない中ボス的存在だったが、その後『ストリートファイターIIダッシュ』で選択可能になる。ボクサーらしく、足を使った攻撃はなく、計と頭突き以外は全てバンチというかなり変わった戦闘スタイルを持つ。

WHAT'S 猪突猛進!パワーで勝負

総い突進からくり出すダッシュストレートを軸に、リーチの長い強®などを矢継ぎ早にくり出して相手を押しまくろう。相手とは、強®の先端がヒットする間合いを保っておけば一方的に攻め立てることができる。







SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





ヒットしやすくダメージも大きい主力技

突進からストレートを放つ。スキは小さいが、単純に出すだけで は迎撃されやすいので、ジャンプの着地際を狙うなどの工夫が必要。





相手の飛び込みを撃ち落とす頭突き

軽く跳ね上がって頭突きをくらわせる。斜め上方向に向かって攻 撃するので、深いジャンプ攻撃の場合は早めに出しておこう。





ターンパンチ

Por®いずれかのボタンを押し続けて離す



出すタイミングを選べて戦術に組み込みやすい

ボタンさえ押しておけば、他のボタンを使って 攻撃したあとでも出せる。起き上がりに重ねるな ど、予備動作の長さが気にならない場面で出そう。

またヒット、ガードにかかわらず、こちらが先に 動けるのも大きな魅力。相手にガードされても気 にすることなく、常に狙っていくようにしたい。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのも 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



クレイジーバッファロー

←タメ→ ←→ + P (発動後R)で技変化)

超 突進 腦 🖁

ガードされてもスキがなく気楽に使える

ダッシュストレートを連発して、ターンパンチ でフィニッシュする。技が発動した後、®を押し ていると、ストレートの部分がアッパーに変化す

るが、特に使い分ける必要はない。ガードされて もスキが無いので、SNKグルーヴなら連発してい るだけでも、かなり強力な連携になる。





多1 力陸の攻撃





派手技

ギガトンブロー

◆タメ→◆→+®(レベル3専用orMAX超必殺技専用)



突進 🔛



クリーンヒットすれば体力の約3 分の2を一気に減らせる、究極の一 発。画面半分ほどの距離を進むまで は無敵状態なので、飛び道具に合わ せて出すとヒットしやすい。



ダッシュからの必殺技を使い分けよう

- ダッシュアッパー

◆タメ**→**+®

突進から、アッパーをくり出す技。上方向まで拳を振り上げるので、ジャンプ中の相手を撃ち落とすことも可能。また、ガードされたときのスキがダッシュストレート以上に小さいのも特徴。ただししゃがんだ相手には当たらない。

ダッシュグランドストレート

←タメ**1**+®

突進まではダッシュストレートと同じ動きだが、そこから相手の足元を攻撃する。攻撃までの動作が遅く、ガードされると多少スキができてしまうので、多用はオススメできない。相手が立ちガードを固めたときには狙ってみよう。

CTTC

POINTI 鋭い突進で相手を粉砕

弱ダッシュストレートを相 手が反応できないほど近い間 合いから出していく。そして ヒット、ガードにかかわらず、 リーチが長くスピードのある 強®、しゃがみ強®などでラ ッシュをしかける。間合いが 離れたら、再びダッシュスト レートから攻めよう。



れくらいの間合いなら、 わかっていてもよけられない が、回り込みだけは要注意。



飛び込みにはダッシュアッパーで対応

ダッシュストレートからの連携をジャンプでか わしつつ飛び込もうとする相手には、弱ダッシュ アッパーを適当に連携に混ぜていこう。ダッシュ ストレートやダッシュアッパーなど、ダッシュか らの必殺技は、相手に接近すると自動的にくり出 される特徴を持つ。つまりダッシュアッパーを飛 び越えてかわすのはほとんど不可能なのである。



★ダッシュストレートはジャ ★ダッシュアッパーはジャン ンプでかわされることもある。プでかわすことはできない。

ターンパンチで突進に緩急をつける

しゃがみ強化

ダッシュストレートは、いつも同じタイミング で出していてはしだいに迎撃されるようになって くる。そこで、いつもならダッシュストレートを 出すタイミングにあえて予備動作の長いターンパ ンチを出してみよう。ダッシュストレートにタイ ミングを合わせていた相手が思わず迎撃技を出し てしまうこともあり、逆にKOチャンスとなる。



★ダッシュストレートを 撃つタイミンクで、あえ てターンパンチを出す。

↑ターンパンチはいつでも出 せるように常にボタンのタメ を作っておこう。

一歩上を行くために!

小技 ターンパンチを最大までためる

ターンパンチは、ボタンを押している時間に よって、与えるダメージが変わってくる。最大 までためると体力の半分を奪うほどの破壊力だ。



かけひき 反撃を誘ってギガトンブローを決める

一発逆転のギガトンブロー。この技をクリー ンヒットさせるには、ターンパンチなど、ガー ドされても先に動ける技の後に狙っていこう。



PDINT2 ガードの堅い相手は投げで崩す

しばらくダッシュからの攻撃を続け、相手に横からの突進を意識させたら次の作戦を開始する。ジャンプで飛び込んで、投げを狙ってみよう。バイソンは移動スピードが速いため、意外と決まりやすい。



↑ジャンプ攻撃は下方向 に強い強®を使っていけ。



↑接近したら、しゃがみ弱 ②を出してガードさせる。



★相手がガードを固めたら、素早く近付いて投げ!

PDINTE 足を止めずに相手の攻めを防ぐ

相手の攻撃に対してはガードで防ぐのではなく、回り込みやスーパーコンボなどで対抗していこう。バイソンは強 のが当たるギリギリの間合が 得意なので、足を止めての接 近戦では攻め手がなくなって しまうのだ。



↑ボクシングでいうダッキングのような動作で回り込む。



↑クレイジーバッファローはガードされてもスキがない。使い惜しみせずにカンガン出していこう。

連続報

斜めジャンプ強♀▶しゃがみ弱♀▶ダッシュストレート

斜めジャンブ強Pをなるべく 低い位置で当てることがこの連 続技のコツ。ヒットしてもそこ で終わらせずに、強Pを当てに いったり、回り込みから投げを 狙ったりして畳みかけていこう。



EXキャラクター

From [スーパーストリートファイター I 'Turbo]

ダッシュからの必殺技の性能がアップ

ギガトンブローとバッファローへッドバッドがなくなり、攻める手段は減ってしまったが、その代わりに主力武器として使うが高くなっている。基本的な攻め方はNORMALと同じなので、ある意味強力になったといえる。



★ 攻撃パターンは少ないが、タッシュストレートが純粋に強い!

対バイソン戦の心得

しゃがんで戦え

バイソンの攻撃はジャンプ攻撃の他はすべてしゃがみガードで防げる。確実に攻撃をガードしてからスキを見つけて反撃しよう。無理に前に出ようとすると、ダッシュストレートやダッシュアッパーで返り打ちにされやすいので、慎重に戦うこと。

CAPCOM

永遠の挑戦者

キャラクター

真の機関家を目指すため、道着ひとつで世界をさすらい、強さを深まするストイックな求道者。己の勝利や終禁にはこだわらず、ただ強い相手と拳を交えることにのみ情熱を燃やす。その実直でしたむき感性格は、彼のセリフからもらかがえる。"俺より強い奴に会いに行く"。

出演作品

ストリートラアイター」シリーズを代表する。 キャラクター。その後の関連シリーズ全作品 は登場し、かずコン格闘ゲームの顔ともいえる 存む。没動をや昇龍拳など、方向キーの組み合わ さと特定のボダンを押すことで必殺技を出す、コ マントスの系等・セラクターの代表格でもある。

PROFILE

■格闘スタイル 空手をベースとした格闘術

■誕生日 7月21日

■出身地 日本

■血液型 O型

■身長 175cm

■体重 68kg

■好きなもの 水ようかん ■嫌いなもの

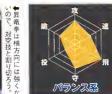
クモ ■**独林**

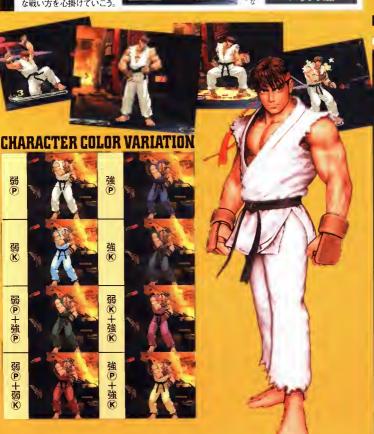
どこでも寝られる、ヒッチハイク ■3サイズ B112、W81、H85

WHAT'S 以めもよし守りもよしのスタンダードキャラ

波動拳が、撃ち終わった 後のスキが小さくて使いや すいリュウ。この技で相手 をけん制して、たまらず飛 び込んできた相手に威力の 高い対空技である昇竜拳の 一撃を加える、という堅実 な戦い方を心掛けていこう。







SPECIAL ATTACK





弾のスピードが速くヒットさせやすい主力技

掌にためた気を放出する。遠距離でのけん制はもちろん、スキが 小さいので比較的近い間合いでも狙っていける万能技だ。





飛び込んでくる相手にはこの技でキマリ!

ジャンプしながら拳を突き上げる対空技の代名詞。ジャンプ直前 まで相手の攻撃を受けつけないので、相手を引きつけてから出そう。





竜巻旋風脚 たつまきせんぶうきゃく

12+K

必 突進

回転しながら相手に向かっていく回し蹴り

片足を軸にして回転しながら相手に向かってい く。使いどころは連続技くらいだが、空中からでも 出すことができ、ジャンプの軌道を変えられるので、 飛び込みからのフェイントに使っていこう。





しんくうはどうけん

4 4 → 4 4 → + P

1発で波動拳5発分の威力を持つ技

数発分の波動拳を1発に凝縮して 放つ技。空中の相手にも5発すべて ヒットするので、相手の浅いジャンプ を狙ったり、相手の飛び道具に合わ せて出したりと使いどころは多い。



連続技に組み込む

移動しない高速の竜巻旋 風脚。レベル3なら技が出 るまで攻撃を受けつけない が、空中の相手だと当たっ ても技の途中で吹き飛んで しまうので地上での反撃に 使おう。近距離なら強P をキャンセルしてヒットさ せることもでき、マスター すれば強力な武器に。

ことで大ダメージ



しんくうたつまきせんぶうきゃく

しん・しょうりゅうけん

♣ ★ ★ ★ + (レベル3専用orMAX超必殺技専用)

発逆転が狙える 運身の一撃

絶大な威力を持つ昇龍拳 の強化版。リーチが短く、最 初のアッパーが当たらない と残りの技がクリーンヒッ トしないので、かなり引き 寄せてから技を出す必要が ある。ただ、対空で引きつけ た場合は、確実にヒットさ せることができる。そのチ ャンスを逃がさないように。



TACTICS

PDINT1 "つかず離れず"の間合いで相手の動きを封じる

波動拳を出された相手がとっさに回避できない間合いと、波動拳をガードした相手が即座に反撃できない間合い。この2つの間合いを常に意識すれば試合運びの巧者となれる。また、波動拳は連発せず、相手の飛び込みにいつでも昇龍拳で迎撃できるように、相手の動きに注意しながら撃とう。

基

本

噩

術



★この間合いから出せば、相手によけられにくく、反撃も受けにくい。



↑波動拳を出すタイミングであえて 出さず、ジャンプを誘って落とせ!

スキを見せたらすかさず真空波動

真空波動拳は波動拳と同じような感覚で使っていけるので、相手がスキを見せたら、出し惜しみせずに出そう。また相手の飛び道具に合わせても効果的だ。



會相手の飛び道具に合わせると、1発分で相殺して、残り4発がヒットするぞ。

間合いがつまったらくるぶしキックでけん制

回り込みで接近してくる相手 には、回り込みの終わり際に、 くるぶしキックを合わせて相手 の技の出をツブす。くるぶしキ ックがヒットしたらそのまま波 動拳をつなげて追い払おう。



切り直せるぞ。

くるぶしキックはリーチ も長くスピードも速いの で、接近戦でのけん制には 最適の技だ。また、この技 最適の技だ。また、この表 からは波動拳以外にも、 業施雇脚へとつながる。



一歩上を行くために!

かけひき 鎖骨割りでしゃがみガードを破れ!

ガイルやバルログなど、しゃがら 状態でタメながら 戦う相手に有効な 技が鎖骨ガードをこ じ開けての ジャントするのだ。



★振りかぶりの動作が長いが とっさには反撃しにくい技だ。

●かけひき しゃがみ動作で相手をダマせ!

波動拳を撃ってきそうな間合いで一瞬しゃが むと、相手は波動拳の予備動作と勘違いしやす い。相手のジャンプを誘うテクニックのひとつ。



PDINT2 ガードしがちになった相手を切り

波動拳のけん制で相手の攻め気 をなくしたら、今度はこちらから 攻め込んでいこう。迎撃されにく い

高巻

旋風脚、

めくり

攻撃がし

や すいジャンプ強Kのなど、効果的な 攻め技が豊富なので攻め手に困る ことはない。そして相手に接近し たら、くるぶしキックや近距離強 Pからの連続技を狙っていこう。

迎撃されにくい竜巻旋風脚が攻撃の

低い軌道で飛び込む竜 巻旋風脚は、迎撃されに くく接近手段として使いや すい。飛び込んだあとは、 くるぶしキックからの連続 技や投げを狙おう。攻撃 パターンを増やすなら竜 巻旋風脚の連発も有効。



投げ技

地上からの攻撃を意識させたらジャンプ攻撃

竜券旋風脚を使って、相手 に横方向からの攻めを十分に 意識させたら、変化をつける ため次はジャンプから攻めて みよう。飛び込むさいには、 めくり攻撃が狙いやすい斜め ジャンプ強化がオススメだ。



後足のヒザを当てるように

ヒットしたら

ハったん逃げる

斜めジャンプ強K ▶ 近距離強P ▶ 竜巻旋風脚

リュウの近距離強Pはどの必 殺技でもキャンセルをかけられ る便利な技。素早くコマンドを 入力すればスーパーコンボでキ ャンセルすることもできる上級 者必須のテクニックだ。



●かけひき 真・昇龍拳をクリーンヒットさせるには・

リーチが短くなかなか決めるこ とのできない真・昇龍拳。相手が 手を出したくなるようなシチュー エーションを意識的に作り、そこ を狙えばヒットする確率も上がる。



掌が狙えるシチ

- ・ワザと昇龍拳を空振りして相手を誘う。
- ダウンさせた相手の起き上がりを狙う。

対リュウ戦の心得

波動拳を撃つタイミングを見極める

弾の速いリュウの波動拳は、至 近距離で出されると対応しづら い。しかしこの技をタイミングよ くかわすことができれば、撃ち終 わりのスキが大きなチャンスとな る。ここでスーパーコンボなどダ メージの大きい技を決めれば、一 気に決着をつけることもできる。

知っているだけで通をきどれる

格闘ゲーム 用語集

何気なく交わされる格闘ゲーム用 語。「今さら聞けないよ」ってこと、 教えちゃいます。

●足払い [技名]

本来はリュウとケンのしゃがみ強化の技名。これを元に、しゃがみ後全般のことを、 「足払い」と略することが多い。

ギースの必殺技「当て身投 げ」が語源。技の発動中に相 手の攻撃がヒットすると、自 動で反撃する技を「当て身」 と呼ぶことが多い。

●~~系【キャラクター】

必殺技のコマンドが似ているキャラを説明するときなどに使う表現。知名度の高さから『ストリートファイターⅡ』のキャラクター名が挙がることが多い。例えば、サガットや八神庵は、「リュウ・ケン系』となる。

● 【KOF』【略称】

SNKの格闘ゲームの代名詞 『ザ・キング・オブ・ファイ ターズ』の略。

●ケズリ【略称】

必殺技やスーパーコンボを ガードしたときに受けるダメ ージのこと。体力ゲージが少 しずつ減っていくところが、 何かに削られているさまを連 想させるところからきている。

●~~コマンド【操作】

2D格闘ゲームの技のコマン ドは操作が類似しているもの が多く、『ストリートファイ ターⅡ』のキャラクターのコマンドを元にして略されることが多い。例えば「♣ ★ → + P 回 が波動(拳)コマンド、「→ ♣ ★ 中 P 」は昇龍(拳)コマンドと呼ぶ。新キャラクターの技を説明するときなどに用いる。
●先読み【テクニック】

相手の行動をあらかじめ予

相手の行動をあらかじめ予想して対処しておくこと。ゲームをプレイし続けたプレイヤーだけができる熟練の技だ。
● 『ストロ!【解除』

『ストリートファイターⅡ』 の略。これが元になって『ス トリートファイター』を『ス トⅠ』、『~Ⅱ』を『ストⅡ』 と略す人も多い。ちなみに

『スーパーストⅡ』は、「スパ

Ⅱ』と略す。

●八メ【順法】

反撃が不可能な攻撃をくり
出すこと。初代『スト』」で
は弱®などを相手にガードさ
せて、すぐに投げ技を出すと
相手は反撃できなかったた
め、「相手を投げ技でハメメ」
行為」、略して「投げがはし、
とも呼ばれた。最近の格闘な
とも呼ばれた。最近の格闘な
のハメ回避システムが導入さ
れて、完全な「ハメ」はほと
んどなくなった。

●ピヨり【現象】

『ストⅡ』シリーズでは、

キャラが気絶すると頭上にヒ ヨコが出現した。そのときの ヒヨコの鳴き声から、気絶状 態になることを「ビヨピヨに なる」と言い、さらに略して 「ピヨる」となった。

●待ち【戦法】

もともとは『ストII』 ガイルの、けん制技を飛び越えてきた相手をサマーソルトキックで迎撃する以法を指したっている)のキャラが、しゃがんで相手の斜めジャンプを待つことを言うようになった。

●レバガチャ【機作】 「レバーをガチャガチャと

素早く入力する行為」の略。 キャラクターが気絶状態になったときなどに、素早く回復 させるため、方向キーや攻撃 ボタンを連打すること。

格閣ゲームセンタ ーで初登場することが多いため、方向キーではなくレバーによる操作を略することが一般的。ちなみに「レバー1回転」というのも同じ理由。





WHAT'S

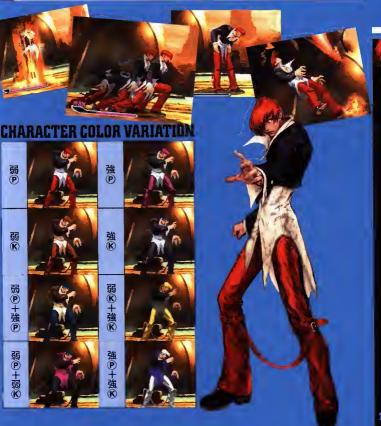
どんな状況でも戦えるバランスの良さが武器

対空技、突進技、飛び道 具、どれを見ても使いやす い技をそろえる。百八式・ 圏払いで相手を跳ばし、音 式・鬼焼きで落とすという 戦法のほか、屑風や百弐拾 七式・葵花など、接近戦に 強い技を駆使して戦おう。









ATTACK LIST





けん制に使える紫炎

画面端にまで届く飛び道具。技の発生後はわずかにスキがあるので、遠距離からのけん制に使っていこう。





全身を包む炎で周囲を焼き払う

相手のジャンプ攻撃に対し、なるべく引きつけてから出すと良い。 強®で出すとかなりスキが大きいので、むやみに出さないこと。



1 12

百弐拾七式•葵花 ひゃくにじゅうななしき・あおいはな

↓ ← + P (3回まで連続入力可)





3連続で決めたい

コマンドを3回連続入力することで、アッパー2発と空中からの振り下ろし攻撃の計3発をくり出す。2発めまでをガードされたら、3発めを止めて通常のしゃがみ攻撃を出すと意表をつける。まれに弱ゆの強慢の組み合わせや間合いによっては、相手に当たらない場合があることに注意。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



投げ

相手の体勢を崩す投げ技

ダメージを与えることはないが、 相手の体勢を崩せる投げ技。ほぼ密 着状態であることが条件。投げたあ とは廉の方が先に動けるので、強P から百弐拾七式・葵花へつなげよう。



うらひゃくはちしき・やさかずき

ヒットすれば相手の動きを止められる!

レベル1から順に1、4、8本の火柱 が上がる技。ヒットすると相手を一 定時間行動不能にできるほか、タメ も可能だ。ヒット後は百八式・闇払 いが使えなくなる。



百拾壱式•八稚女 きんせんにひゃくじゅういちし

- 概のスキを突ける スーパーコンボ

多くの打撃を浴びせ、最後に爆発 を起こしてダメージを与える。技を 発生させると、身をかがめて突進す るため、波動拳などのような空中に 浮かぶ飛び道具をくぐってヒットさ せることができる。突進する距離は あまり長くないので、中~近距離戦 のときに出すといい。

レベル2









PDINT1 細かく技を使い分けた接近戦を心掛けよ!

どんな状況にでも対応できる技をそろえる魔。なかでも層風や百式拾七式・菱花を始め、多少慣れが必要だがめくり攻撃に使える外式・百合折りといった接近戦用の技が強力。ただし、どの技も状況や間合いによっては反撃を受けやすい。それぞれの技が届く範囲や効果をしっかり理解して戦約う。



會百式・鬼焼きは対空のほか、近距離戦でのけん制にも使える。



★遠距離では百八式、闇払いと弐百 拾弐式、琴月陰で攻めよう。

百弐拾七式・英花をメインにして戦う

中距離でのけん制のほか、強®からの連続技にも使える首式拾七式・奏花。けん制時は弱®で出して様子を見よう。反撃してくるなら百式・鬼焼きで応戦。しゃがみガードならそのまま3発目まで出そう。



間合いから攻めること。 ギリギリ当たる程度の



かみ攻撃をしよう。、2発めで止めてちカードを続ける

ジャンプ強化▶強P▶近距離百弐拾七式・葵花×3

相手の動きにスキが見えたら、 すぐジャンプ攻撃からの連続技 を叩き込もう。すべてヒットす れば、かなりのダメージが奪え るはず。強®のあと、続けてす ぐにコマンドを入力すること。



ー歩上を行くために!

小技 裏百八式・八酒杯からの強力な連携

相手を一定時間封じる裏百 八式・八酒杯は、レベル1か2 で出し、ゲージを残すように しよう。ヒットさればそのま ま禁于式百拾巻式・八権女に つなげられるのだ。SNKグル ーヴで体力が赤点滅中なら、 MAXで出してもよい。



ダウンを奪っても追撃の手を緩めるな!

相手からダウンを奪ったら、ジャンプから外式・百合折りを起き上がりに合わせたり、肩風を狙ってみよう。これにしゃがみ攻撃も織りまぜれば、十分に相手をほんありませれば、一般れた対空までいる相手なら、そのまま「百八式・觸払いで攻めればいい。



會外式・百合折りを使うなら、至近距離から出すか大ジャンプから始めよう。



會層風を狙うなら、相手の反撃をかわすためにもジャンプから攻めよう。

PDINT2 屑風で相手のガードを崩そう

密着状態でしか投げられないため、使いどころが難しい層風。投げたあとに追撃ができる利点は大きく、またガードが固い相手には絶対に必要となる技なので、積極的に狙いたいところ。そのためにも、狙える状況は見逃さないようにしたい。

属風を狙える観測

- 連携で相手のガードを 固めて投げる
- 回り込みから狙う
 - 自分、または相手の 起き上がりに合わせる
 - ジャンプの 着地ぎわから狙う



會回り込みから狙うのが一番使いや すく、頻度も高いはずだ。

連続抵

弱屑風▶近距離強₽▶百弐拾七式・葵花×3

肩風がヒットしたら狙いたい 連続技。強肩風ではあとの強® が入りづらいので、弱®で出そ う。コマンドは早めに入力しな いとガードされるので、スムー ズなコマンド入力が肝心だ。



かけひき 百八式・闖払いから弐百拾弐式・琴月 陰も有効

遠距離から弱百八式・ 開払いを出したのち、強 弐百拾弐式・琴月 陰を出 してみよう。多少ススキはあ が、反撃を出るたれ程 に弐百拾弐式・琴月 ヒットしやすい。けん制 もおすすめの連携だ。



骨百八式・関払いを出した後にスキを狙 れないよう、なるべく遠距離から行うこと

対魔戦の心得

回避からの投げを狙おう

一度防御にまわると、ガードしたまま何もできなくなるほどのラッシュを受けることになる。そのため、攻撃はなるべく回り込みで回避し、そこから通常投げやコマンド投げを狙っていこう。また、しゃがみ強⑥でできる大きなスキを見逃さないようにしたい。



カはサウスタウンの襲社会の支配者。 めには手段を選ばない非情さを持つ。 リーの父親を殺害しており、そのため い怒りを買うことになった。また一度高 層ビルから転落、死亡説が流れるほどの重傷を うが、奇跡的に復活、再び悪事を重ねている。

餓狼伝説」で登場した後、同シリーズのほ どに登場。また『KOF'96』などの他シリ の参加も見られる。どの作品を見ても攻 撃を受けて投げる当て身投げが強く、読みに優 れたプレイヤーが使うと恐ろしい強さを発揮す 本作でもその潜在能力の高さは健在だ。

■出身地 アメリカ

■血液型 R型

■身長 183cm

■体重 82kg ■趣味

不特定

■好きな食べ物 ステーキ(レア)

■得意なスポーツ なし(強いてあげればビリヤード)

■大切なもの

化自匀

■嫌いなもの 邪魔者

WHAT'S GEESE?

Peäa、はね返す 相手の攻雪

遠距離から疾風拳や烈風 拳、遠距離強Kを駆使する だけで相手の動きを止め、 近寄らせずに戦うことがで きる。あとは相手があせっ て飛び込んできたところを 当て身投げやしゃがみ強P などで迎撃していけばよい。



の当て身投げだけは



突進技の邪影拳と、接近 戦用となった烈風拳が主力 技。そのため、NORMAL よりも接近戦をメインとし た戦いを展開しよう。まず は、近距離強Pから邪影拳 やダブル烈風拳をつなげる ようにしよう。



◆烈風拳は連続技のほか ん制技にも使える



CHARACTER COLOR VARIATION





SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





弱Pと強Pの使い分けが重要な飛び道具

弱®で出すとけん制や、強®からの連続技に使える。また強®で 出せば、近距離においては2発分の威力を持つダブル烈風拳に変化す る。至近距離からの連続技か、相手の飛び道具対策に使おう。





けん制の要。とりあえず撃っておこう!

空中から斜め下へ飛ばす飛び道具。けん制に最適であるほか、撃ったあとはそのまま後方へ跳ねるので、空中でのフェイントにも使える。撃った後は完全に無防備なので、なるべく遠距離から撃つこと。





当て身投げ あてみなげ

→★↓↓←+弱Por強Por弱®(下段のみEXTRAにはない)

必投げ器

相手の攻撃を見極めて出す技

構えを取って相手の攻撃を受け止め、そのまま投げる技。弱 ®ではジャンプ攻撃か必殺技を、強 ®では中段攻撃としゃがみ強 ®を受け止める。また弱®では、 しゃがみ攻撃を受け止められる。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



K+114+1+P

超飛び船

対空にも使えるが、 コマンドは激ムズ

飛び道具を消すときや対空に使えるが、攻撃力が高いので密着した状態で当てたい。複雑なコマンドのためとっさに出すのは難しい。早めに入力しておこう。



デッドリーレイフ





◆**★★**◆★+弱®で突進後、1発目がヒット したらそのまま順に弱®、弱®、弱®とボタンを 押すと発生する。すべてヒットすれば大ダメージ

を与えられるが、失敗するとダメージも低く、ゲージがカラになってしまう。トレーニングモードでしっかり練習してから実戦に臨もう。

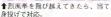




PDINTI 疾風拳と遠距離強化を攻撃の起点に

遠~中距離からジャンプして疾 風拳、着地後は遠距離強®または 烈風拳を出していこう。遠距離強 ®は広いリーチを誇るうえ、しゃ がみ強®へと連携できるので、こ れを使ってけん制しよう。あとは あせった相手が不用意に飛び込ん で来るのを待ち、当て身投げで撃 退すればいい。







★相手の動きを制限できる疾風拳は、 遠距離から連発していこう。

連続、連携は烈風拳を最後に撃つ

接近戦ではしゃがみ弱®からの連携を使って間合いを取ろう。こうした連携、連続技を出したときは、最後に烈風拳を撃つようにすると間合いを取りやすい。





(ジャンプ強®▶)近距離強®▶烈風拳

大きなスキを見つけたら叩き 込みたい連続技。ジャンプ強® からでも入るが、タイミングが 難しいので慣れないうちは近距 離強®から烈風拳のキャンセル 技をマスターしておこう。



一歩上を行くために!

小板 疾風拳をキャンセルして出す

ギースのジャンプ強®は2回ヒットする特殊な技で、1発めから疾風拳へつなげることが可能だ。攻撃の幅を広げるならマスターしよう。



(かけひき)常に狙いたいスーパーコンボ

スーパーコンボのコマンドが難しいため、ゲ ージがたまったまま勝負が終わることが多い。 ムダにしないよう、勝負時には積極的に使いたい。



PDINT2 当て身投げを狙える状況を作ろう

当て身投げは読みが外れるとリスクが大きい技だが、ある程度決めやすい状況を作ることができる。そうした状況をいくつかのバターンとして覚えて活用すれば、かなり強力な技として使うことができるはずだ。

当て身投げを狙う瞬間

- ・上段…… 1/飛び道具を飛び越えた瞬間 2/間合いが離れると大ジャンプ で攻めてくる
- ・下段…… 相手のダウン中に接近したとき
- ・中段・・・・ 下段を集中攻撃しながら、途中 で動きが止まった瞬間

とっさの場合は通常技で対処

タイミングを外されたりしてコマンドが間に合わない場合は、すぐに基本技などほかの技で対処しよう。迷ったらすぐにガードに切り替えること。

S





★ジャンプ攻撃にはしゃがみ 強Pで反撃するといい。

會飛び道具の場合はガードか ジャンプして疾風拳が有効。

PDINT3 連携のパターンを多く作ろう

ギースから接近戦を挑む場合、まず遠距離強®をくり出しながら接近するといい。そのあとは蹴りと烈風拳を使った連携で攻めていく。ただしこの場合、下段のガードだけですべて防ぐことができるので、たまに投げを混ぜていくと効果的だ。またこれ後の連携は、はじめの取りたいときにも使えるので覚えておこう。



ギースはやや決定打が欠けるため、こうした連携のパターンをいくつか作り、連携中のどこかで打撃がヒットすればよい、と考えていこう。反

撃を試みる相手は、だいたい しゃがみ強化か烈風をがヒットする。しかしこれもガード されるようになったら投げも 使うか、疾風拳をくり出そう。

EXキャラクター

From(陳銀伝説3)、 (#・キング・オブ・ファイターでの)

接近戦のカギを握る邪影拳

疾風拳が消え、烈風拳が飛ばなくなった。そのかわりに 突進技の邪影拳が追加され、 ダブル烈風拳が強便からの連続技に組み込めるようになっ た。遠距離強化と邪影拳を交 えながら、接近戦へと持ち込 んでいこう。



→ 強(P)からの 実練技のほか、 奇鱗にも使え る邪影拳。

対ギース戦の心得

接近戦に持ち込め

疾風拳の連打が非常に厄介なので、ジャンプした瞬間には突進技 などを使って接近戦に持ち込もう。



←開始直後から 突進しておくと いい。

ATIO

キャラクター

一こそ世界最強の武術と確信する熱 生真面目な性格で、信念の"正義"を実 践せんがため、日夜自らを鍛練することを怠ら ない。一方悪人に対しては容赦なく、修行を強 制して更生させることにも力を注ぐ。その分頑 固な部分があり、迷惑をかけることもある。

なった『餓狼伝説2』を含む同 ズのほか、 『KOF』にも毎年参加してい のなかでも、定番といえる半月斬、 鳳凰脚といった扱いやすく、また威力 高い技を継承している。さらに本作では、構 と状態から多彩は技へ派生するようになった。

PROFILE

■本名 キム・カッファン

■戦闘スタイル テコンドー

■誕生日 12月21日

■出身地 韓国 ■血液型

A型 ■身長 176cm

■体重 ■趣味

カラオケ ■好きな食べ物

燒肉 ■得意なスポーツ

78kg

体操 ■大切なもの 妻、ふたりの息子

■嫌いなもの 悪

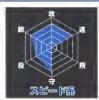
WHAT'S KIM?

~近距離からの足技で粉砕!

半月斬や飛翔脚、強化な どリーチが長くスキの少な い技を多く持つ。単発でも 十分に強いこれらの技を、 近~中距離で使えば、有利 に戦いを進められる。逆に 遠距離攻撃には弱いので、 ジャンプでほんろうしよう。









ATTACK LIST

技





削りや対空に使えるメインの技

体を回転させてカカトを振り下ろす技。強®で出すと打点が高くなり飛距離も延びるが、攻撃動作がやや遅くなる。





空中戦のメインとして使っていこう

空中から降下し、相手を踏みつけるように蹴りを出す技。強弱によって降下角度が変化し、弱のほうが降下角度が急になる。





さまざまな技への派生が魅力

腰をひねりながら、敵の足元を狙って踏みつける足技。コマンド入力後強®を押し続ければ構え へ移行できるので、連携特に組み込んでいける。





対空・対地の反撃技として活用

宙返りしながら蹴りを放つ技で、ボタンの弱強 によって威力と上昇高度が異なる。リーチが短い ので、相手を十分に引きつけてから使いたい。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



鳳凰脚 ほうおうきゃく

14+4+K

超

突進 ង

はやてのごとく突進し無数の打撃で鉄拳制裁

高速で突進、ヒットした と同時に無数の蹴りを叩き 込み、飛蒸斬でとどめをさ す。レベル1、2では突進 距離が短かいが、レベル3 で出せば、画面端の相手に も攻撃が届き、飛蒸斬の後 に地面に叩きつける攻撃が 追加される。できればレベ ル3で使いたい。







鳳凰天舞脚 ほうおうてんぶきゃく

ジャンプ中に手 知今 知事は 年十家

超





飛翔脚と同じ動作で急降下する。攻撃がヒットすると同時に飛掘斬を連発し、歳り(レベル3のみ空砂塵)で相手を吹き飛ばす。レベルの上昇とともに攻撃回びが一ドされると大きな、音通のジャンプと併用して使おう。





構えを起点に多彩な攻撃パターンが派生



/ 立ち強Ror⇒+強Ror強弱気脚の動作中に強Rを押し続ける

立ち位置を変え、身構える技。特定のコマンドはなく、立ち強化、→十強化、強動気脚のいずれかを出したあと、強化を押し続けることで発動する。構えたあとは弱りで背襲脚、強りでねりチャギ、弱爪で背旋脚へと派生する。



術

TACTICS

PDINTI 足技を活かせる接近戦に持ち込む

中〜近距離を保ち、ダメージや 奇襲効果も高い必殺技とリーチの 長い通常技で戦おう。近距離では 弱®を連打し、それからしゃがみ 強®を出せば相手を防戦一方にできる。しいがみ強®を終えたら飛翔脚や半月前で接近し、再びしゃがみ攻撃をしよう。そのさいには飛燕斬の準備は怠らないこと。飛燕斬の準備は怠らないこと。



會相手を画面端に追いつめるように 戦うのが接近戦の基本となる。



★相手がガードばかりするようならは少し歩いて接近し、投げてしまえ。

突進系の技で間合いをつめる

キムには当月薪を始め、中距 離でも届く技が多く、外しても スキが少ないものがそろってい る。こうした技を使えば、相手 を威かくしながらの接近が可能 だ。またこのほかにジャンプ強 ⑥を織りまぜ、かく乱しよう。





スーパーコンボを確実に!

2種類のスーパーコンボを使い 分け、より確実にダメージを与え たいもの。そこで鳳凰脚なら反撃 を狙った相手に合わせたり、鳳凰 天舞脚なら空中戦で狙おう。



★ガードされると無防備状態になるので、遠距離弱(K)でけん制してから出そう。

やすいのが魅力だ。 発生が速く、決まり ◆通常技だけに技の

一歩上を行くために

<u>◆粒</u> しゃがみ弱®から技をつなげる

しゃがみ弱化は大変使い勝手がよい技。ここから半月新を出していけば、相手に移動や反撃 するスキを与えずに戦うことができる。



◆基本的には、しゃがみる ⑥を2回当てては半月斬です撃するようにしよう。

(かけひき) 2種類の空中技で奇襲をかける

遠距離強化で相手の注意を引きつけ、飛翔脚 を狙っていこう。もちろんゲージがたまってい れば、鳳凰天舞脚を狙ってみよう。



◆飛翔脚を密着して出すと、 弱なら4回、強なら5回ヒットさせることができる。

PDINT2 攻守で使う技を区別しよう

基本技、必殺技ともにリーチが 長い技を持つが、どれをいつ使っ ても同じではない。それぞれの技 の性質を知れば、攻守の場面にお いて使う技が限られてくることが 見えてくるはずだ。こうした決ま った状況で使うべき技を、いくつ かパターンとして覚えておくと、 ずいぶんと戦いやすくなる。



★相手に追い込まれたら、投げで立ち位置 の逆転を狙うこともパターンのひとつ。

攻撃時は強力な蹴り技で

攻撃時は強K)を 使った技。必殺技は 当然、地上でもけん 制として使おう。こ こから構えに移行し たり、ねりチャギを 狙うこともできる。



なら背鰻脚で対応。

下段を狙ってくる

必殺 おはスキがく ない半月斬がおすすめ。

防御時は小技で手堅く

相手の突進などに は、速くリーチが長 い弱Kが有効。ま た普通にガードして も必ず下に方向キー を入れ、飛燕斬のタ メを作っておこう。



しゃがみ弱化▶しゃがみ弱₽▶しゃがみ強化

連続技では、密着した状態で しゃがみ弱Kのからしゃがみ弱 P。そしてしゃがみ強Kを出 すのが基本。最後のしゃがみ強 (K)のタイミングがかなりシビア なのでくり返し練習しよう。



EXキャラクタ

From: 餓狼伝説 , リアルバウト餓狼伝説:

2つの追加技で大ダメージを狙う

基本的な戦い方は変わら ないが、相手を蹴り上げる 空砂塵と鳳凰飛天脚が追加 されている。空砂塵はタメ が必要なので、しゃがみ防 御から出そう。鳳凰飛天脚 は、相手が落ちてくる瞬間 にもう一繋加えられる。



対キム戦の心得

飛び道具でけん制しよう

しゃがまれると非常にやっかい。 防御が固く、また連携のすき間を 狙って飛燕斬で返されるからだ。 そこで、飛び道具があるならひた すら繋ち、ないならしゃがみガー ド不可の技を多用していこう。ま た相手がしゃがんだら、あまり不 用意に飛び込んだりしないこと。



PROFILE

■本名 草薙京

■戦闘スタイル

草薙流古武術十我流拳法 ■誕生日

12月12日 ■出身地

日本 ■血液型 B型 (RH一)

■身長 181cm

国体重 75kg ■趣味

詩を書くこと ■好きな食べ物 焼き魚

■得意なスポーツ アイスホッケー ■大切なもの

単車と彼女(ユキ) ■嫌いなもの

努力

かつて人類抹殺を企てたオロチを、草薙の拳 (剣) で倒した一族の直系。炎を操る草薙流古 武術の伝承者で、はちまきと日輪の紋が入った グローブと、変形した学生服がトレードマーク。 紅丸とは全日本異種格闘技戦の決勝で争った経 緯がある。現在、留年中の現役高校生。

『KOF'94』が初登場作品。以来、細かな変 更をくり返しながら全シリーズに登場してい る。なかでも百八式・闇払いが消えて百拾四 式・荒咬みが登場した『~'96』以後は、より 攻撃的なスタイルとなった。本作では NORMALとEXTRAで、どちらの京も使用可能。

WHAT'S 文で一気にたたみ込め

百拾四式・荒咬みから派 生する連続技が強力な京 は、接近戦が得意なため、ジ ャンプ攻撃からの連続技を 狙って戦うとよい。対空技、 奇襲技もそろっているの で、あらゆる状況に適した 戦いができるのも魅力だ。







飛び道具の百八式・闇払 いで相手をジャンプさせた ところを、百式・鬼焼きで 迎撃する戦法が基本とな る。また相手を空中に浮か し、さらに追撃を狙える七 拾五式 改もともに使って、 大ダメージを狙っていこう。



ることも特徴のひとつ。 対空に使える技が増 えて



CHARACTER COLOR VARIATION







絽

n

SPECIA LATTACK

ATTACK LIST



1 10 1 10 +P



百式・鬼焼き

→ + 1 + P

ひゃくしき・おにやき 対空

対空や連続技に使いたい

回転しながら飛び上がり、腕から出 のほか、反撃時にも使える便利な技。





四式・荒咬み ひゃくじゅうよんしき・あらがる

J M → + (P)

連続技の起点となる重要な必殺技

炎に包まれたフックをくり出す技で、近距離戦時に使える。コマ ンドを追加入力することで、百弐拾八式・九傷などの技に派生する。





E.D.Kick (七百七式・独楽層り) ななひゃくななしき

41 + K

奇襲や連携に使える飛び蹴り

空中で弧を描きながら飛び蹴りを浴 びせる技。奇襲として使えるだけでな く、相手の動きを読んでいれば、対空 技としても使える。





※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

K H E



東西八ポ・大蛇薙

表日八工。 入地策 うらひゃくはちしき・おろちなき **↓/〈←〉↓〉→**+®(タメロ)

超飛び船

巨大な炎で相手を焼きつくす

巨大な炎を前方にくり出し、ダメージを与える。すべての飛び道具を打ち消すほか、コマンド終了直後ボタンを押し続けると、前進するタイミングを遅らせることもできる。またレベル3のみ、構え中の全身を包む炎でもダメージを与えられる。この間にヒットすると相手は宙に浮や密着時に狙ってみよう。ただしタメによるタイミングの調整が必要。





最終決戦奥義"無式"(三神技の壱) さいしゅうけっせんおうぎ "むしき" (きんしんぎのいち)

↓ >> ↓ >> + P

超 突進 🕍

火柱を上げて突進する連続技

裏百八式・大蛇雉と同じ予備動作から大きな火柱を打ち上げた後、連続して炎に包まれたパンチをくり出していく。火柱が上がるため対空に使えたり、やや離れた場所から出してもやがて相手に当てることがごが与えられない。そのため、必ず密治は状態でくり出すこと。またレベルリのみ、攻撃終了直前にボタンを連打しておくと、最後に挑発を行う。





連携・連続技のパターンを作るときに覚えたい技

式百拾式式・等月陽 はひゃ(しゅうにしき・こと)をよ

前方に突進し、相手にヒジ打ちから持ち上げて爆発を起こしてダメージを与える。突進中は無防備だが、弱®では画面の約2分の1、強®では約3分の2程度移動する。間合いを詰めたいときや強®からの連続技に使おう。

八拾八式 はちじゅうはちし

<u>№ +強(K)</u>

下段の蹴りを2発連続で出す特殊技。しゃが み強®よりもリーチが長いという特徴を持つ。 しゃがみ弱®または®を出した後、またはし ゃがみ強®を出した後にくり出していくと、比 較的ヒットさせやすいだろう。

TACTICS

PDINT1 接近して荒咬みからの連続技を狙おう

豊富な連携と連続技で体力を奪う京。なかでも 百拾四式・荒咬みから派生する連続技をマスター していると、一回のチャンスでより多くの体力を 奪える。また相手の状況によって技を変化できる ので、最低1つは覚えておこう。自在に使いこな せば、京を使う醍醐味はグンと増すはず。



◆踏み込んで攻撃するため、 少し離れていてもヒットす る。単発で出してもいい。

百拾四式・荒咬みからのフローチャート

荒咬みから派生する技 は、しゃがみガードでは防 御できない百弐拾七式・八 錆や、ダウン中の相手にも ヒットする外式・砌穿ち、 相手を吹き飛ばす百弐拾五 式・七瀬と、それぞれ異な る性質を持っている。これ らの性質を理解したうえ で、派生させる技を決めて いきたい。 例を挙げると、 しゃがみガードを多用しが ちな相手にはA、Dのル ートで技を出し、また、すべ ての技をヒットさせたいの であれば、Bのルートで 技を出す形が理想となる。





一歩上を行くために!

小技 対空技は引きつけて出せ

百式・鬼焼きやレベル3裏百八式・大蛇雑を 対空技として使う場合、安全かつ確実にヒット させるには、十分に引きつけることが重要だ。



(かけひき) 距離を取りたいときには

間合いを仕切り直す場合や、攻撃を緩める場合は、R.E.D.Kickやしゃがみ強心を始めとしたダウンを奪える技を使おう。



なら奈落落としいってもいい

K U D

PDINT2 豊富な連携・連続技を使いこなそう

ワンバターンな攻めでは なく、右図のように相手に いつ、どの方向にガードす るか迷わせるように技を組 み立てること。 ガードされ てもガードクラッシュのチャンスも芽牛えるだろう。



接近戦で狙いたいのが、百拾四式・荒咬みから派生する連続技。より 多くのダメージを奪うためにも、ジャンプ攻撃から始めてみよう。



<mark>P□INT∃</mark> 奇襲をした後は百式・鬼焼きでフォロ-

R.E.D.Kickや弐百拾弐 ・琴月 陽は奇襲に便利 だが、スキが大きい技。ガ ードされた場合は、しゃが みガードか百式・鬼焼きで 反撃されないようにしよ う。EXTRAの七拾五式 改 のときも同じだ。



↑式百拾弐式・琴月 陽は中〜近距離で 出すほうが奇襲効果が高い。反面ガード されたときのリスクは大きくなる。



◆R.E.D.Kickがガードされた場合は、下 段を攻められることが多い。そのためす ぐにガードするか必殺技を続けよう。

EXキャラクター From(ザ・キング・オブ・ファイターズ '94

跳ばして落とす戦法に

連続技主体のキャラクターから、百式・開払いをくり出して百式・鬼焼きで撃ち落とす戦いが基本となる。またこのほかにも、七柱さらに追撃を狙う戦い方もできるようになる。



対京戦の心得

荒咬みをツブせ!

連携や連続技を出させないよう
にジャンプからの攻撃や、荒咬み
などをツブしていく必要がある。
そのためにも、リュウなら昇能拳、
に最適な技をくり返し使おう。ま
た回り込みで連続技中の京の背後
をつき、攻撃するのも有効だ。



PROFILE

■本名 不明 ■格闘スタイル

ムエタイ ■誕生日 4月8日

■出身地 フランス ■血液型

AT. ■身長

175cm ■体重 58kg

ワイングラスコレクション、 ピアノ弾き ■好きな食べ物

野菜、ワイン ■得意なスポーツ HIII-K

■大切なもの 弟、ペットの猫(名前:マロン) ■嫌いなもの

不潔なやつ(ジャック) ■3サイズ B86, W56, H85

ムエタイ・チャンプ直伝の蹴り技を巧みに操 るクールな女ムエタイ使い。足の不自由な弟の 治療費を稼ぐために用心棒をしていた。KOF に参加したのも治療費のため。かつては性別を 偽り不良グループを結成していたが、現在は性 別を明かし、バーを経営している。

初登場は「龍虎の拳」。必殺技や超必殺技で KOすると着ている服が破れるという隠し要素 があった。『KOF』シリーズにも毎回出場して いるが、登場するたびに持ち技にマイナーチェ ンジが施されている。足から気弾を放つベノム ストライクがもっとも特徴的な技だ。

WHAT'S KING?

変刈自在の足技で相手を叩く!

ベノムストライクでけん 制してからサプライズロー ズで、飛び込んできた相手 を迎撃するのが基本。サプ ライズローズは対空だけで なく、奇襲にも使えるので、 これを軸にヒットアンドア

ウェイをくり返そう。







ベノムストライクでけん 制して、飛び込んできた相 手を対空技の飛び2段藤酸 りで迎撃するのが掟。突進 技の猛襲脚の威力が高いの で、この技が狙る中距離 で戦い、大きなスキにはダ ブルストライクを決めよう。



力も高い猛襲脚。 ◆コマンドも比較的簡単で耐



CHARACTER COLOR VARIATION







弱色+弱区

127

n

SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





ノムストライク



飛び 💥

相手の足払いをかわして出せる飛び道具

足から気弾を放つ技。弾を発射している間は宙に浮き、足払いな どをかわすこともできる。また、ベノムストライクを2発連続で放つ ダブルストライクは、攻撃動作は同じでも若干スキが大きい。



連続技に使える回し蹴り

宙を舞いながら回し蹴りを連続でくり出す。しゃがみ弱®をキャ ンセルして出すことができ、連続技として使っていける。また、地面 を言うタイプの飛び道具なら、かわしてヒットさせることができる。





プライズロー

→ + + (K)

対空 💹

対空、奇襲、連続技に使える主力技

膝蹴りをくり出して飛び 上がった後、急降下して相 手を何度も踏みつける。膝 蹴りの部分は対空や連続技 に、 急降下しての踏みつけ は、離れた間合いの相手へ の奇襲のときに有効だ。





※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

HING



イリュージョンダンス

11+11×++K

超

突進 💥 🚉

スキを見せた相手に叩き込む威力の高い技

バック転して相手から離れたあと、一気に接近して相手に回し蹴りを浴びせ、ヒットした場合に限り連打を加えていく。バック転してから回し蹴りをくり出すまでの間が長いので、相手のスキに合わせたつってしまう。相手の大技の後のスキに合わせたい。





サイレントフラッシュ

144144+K

超

≟ Nor mai

反撃と対空にはこの技!

宙返りを何度もくり出す、トラップショットの強化版。 どのレベルで出しても最初 の攻撃が当たるまで無敵状態になるので、対空や地上 での反撃にはこのし、対空を でいこう。ただしし、対空で でいこう。ただし、クリーン いっとずに途中でするるべく 地上の相手に使おう。 地上の相手に使おう。



コマンドは同じでも性能が変わったEXTRA技



飛び2段膝蹴り とびにだんひまげり

/ ⇒ ↓ **1** + **K**

前方に大きく跳び上がって膝類りを連続でくり出す。サプライズローズの急降下してからの動作を取り除き、奇襲的な使い方ができなくなった感じだ。純粋に飛び込みに対する迎撃技が連続技に限定して使っていこう。

チャンス

猛襲脚 6うしゅう

1 + + K

素早く前進してから弱は4回、強は6回の蹴りをくり出したあと、フィニッシュのハイキックを決める。離れた間合いから狙えるが、弱で出す通常技をキャンセルして出すことができるので、連続技として使ってもいい。

TACTICS

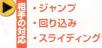
PDINTI ベノムストライクとサプライズローズを

ベノムストライクに続いて間髪入れずサブラ イズローズで飛んでいく、という基本戦法は、 飛び道具の対処を開始した相手にヒットしやす い。サプライズローズの急降下が相手の足元に 当たる間合いで出せば、ガードされても間合い が離せるので安全だ。



↑ジャンプやスライディングなどの攻撃 が届かない間合いから撃とうり









| ジャンプ強κ ▶ しゃがみ弱κ ▶ トルネードキック

ベノムストライクのけん制中 に、相手が必殺技を空振りするな どのスキを見せたら、すかさず 飛び込もう。その際めくりを狙 いやすいジャンプ強化を使い、 素早く連続技を叩き込め!



・歩上を行くために!

かけひき 追いつめられたらサプライズローズ

接近戦が苦手なキング。押し込まれて、距離 を取って仕切り直したいときは、強サプライズ ローズの移動の長さを利用しよう



イリュージョン

(かけひき) 相手のゲージため動作を狙う!

ダンスは、技が発 生した後でもガー ドが間に合う当た りにくい技。相手 がSNKグルーヴな ら、ゲージため中 を狙うのがいい。



動作中か大技後のスキくらいだ。

単

術

PDINT2 前に出てくる相手をおとなしくさせる

常に前に出てくるタイプの相手と対戦した場合には、相手のパワーに押し込まれてしまうことも多い。そんな場合は、相手の飛び込みを確



実に迎撃して相手の攻め気をそぐようにした い。迎撃技はゲージがたまっていればサイレン トフラッシュがオススメだ。



はもっとも頼りになる

PDINT3 画面端に追い込んだらラッシュを狙え!

決して自分からは前に出ていかないのがキングの基本戦法だが、相手を画面端に追いである。トラップショットや強®での通常投げの後、サブライズローズで追撃ができるのだ。単発的な攻撃になりがちなキングにとっては重要まれた立ち位置を入れ替えるなど、犯える状況では積極的にチャレンジしていこう。



➡飛び込んで着地

しても攻撃を出さ

ず。少し近づいて

から投げる。

◆近距離強®から 連続技になる。接 近戦で相手がスキ を見せたら狙え。



サブライスロース

◆相手が空中に浮いている間に素早くコマンドを入力しよう。タイミングは少々シピア。

EXキャラクター From Ricの参2

画面端でのラッシュがパワーアップ!

相手を画面端に追いつめてからのラッシュが強力になっている。基本戦法も、間合いを難して戦うより、積極的な攻めから連続技を狙っていくタイプへと変化している。必殺技は、対空技のかわりに、飛び道具が備わっている。猛動脚などをうまく使っていくのが勝利へのカギとなる。

連続技(飛び2段朦朧りは画面端限定)

シャンブ強κ しゃがみ弱 ト 猛龍脚 飛び2段降離り

対キング戦の心得

密着しての接近戦で勝てる!

スキの小さい飛び道具であるベ ノムストライクに気を取られていると、サプライズローズで飛びかかってくる。どちらかを封じる意味でも、接近戦に持ち込みたい。 飛び道具はガードして、相手がサプライズローズを出すタイミングを狙って回り込みで近づこう。



キャラクター

日本人ながら、本場タイのムエタイ大会で最 年少チャンプの座を勝ち取った男。血の気が多 く脳天気な格闘バカである。若くして頂点を極 めてしまったため、戦いの場を異種格闘技戦に 求め、各国を転戦。サウスタウンで出会ったテ リーと意気投合し、ともに戦うことになる。

競組伝説』シリーズの名脇役。本作では採用 されていないが、「黄金のカカト」など、攻撃 パターンを豊富にさせる必殺技を編み出しなが ら、成長し続けている。しかし、いかなるとき もトランクスいっちょうという服装のせいで、 いつまでたっても三枚目である。

PROFILE

- ジョー・ヒガシ (東丈)
- ■戦闘スタイル ムエタイ
- ■誕生日 3月29日
- ■出身地 日本 ■血液型
- AB型 ■身長 180cm

- ■体策 72kg
- 喧嘩 ■好きな食べ物
- ワニの唐揚げ ■得意なスポーツ 格嗣技全般
- ■大切なもの ハチマキ
- ■嫌いなもの 学校

■趣味

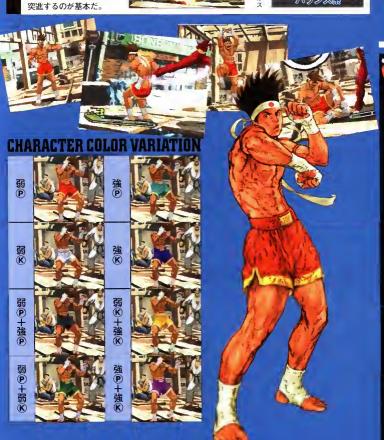
WHAT'S

突進技と強い打撃で相手を爆砕!

必殺技は4つと少ないものの、それぞれの役割が飛び道具、対空、突進と、バランスよくそろっている。ただし、どれもクセが強く、使いどころが限定される。飛び道具でけん制してから







介

SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST



遠山部地区 離れた間合いで強化

接近戦でのけん制に利用しよう

ジョーの通常技の中ではもっともリーチが長い。先端を当てればガードされてもスキは少ないので、接近戦でのけん制に使おう。さらに当てたあとには弱スラッシュキックで押す。たまに遠距離弱®も織りまぜていくと、反応してもなる。





しゃがみ強化

しゃがんで強化



離れた間合いから出して不意を突く

サッカーのスライディングの 要領で、相手の足を払う。移動 距離が長く、相手は立っている 状態でガードできないので、中 距離間合いから出せば相手の不 意を突ける。ただし間合いがよ すぎると、相手にガードされた ときに必ず反撃を受けてしまう。



からつ

ハリケーンアッパー

₩₩



高速の拳が嵐を起こす!

強なら一度に2発撃てるので、 遠距離間合いでの飛び道具の撃 ち合いには負けない。ただし撃 ったあとのスキが大きく、近い 間合いで出すと相手に回り込み でよけられ、簡単に攻撃を受け てしまう。基本的には弱で出し、 中距離でのけん制に使うとよい。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



スラッシュキック

←ビ↓~→+((ビ→+)(でも可)

必 突進 ₩

中距離戦で有効な前蹴り

足を突き出して突進。スピードが 速いので、不意打ち向きだ。先端を 当てる分には反撃を受けずにすむが、 相手にめり込んだ状態でガードされ ると、反撃を受けてしまう。弱と強 で異なる飛距離を使い分けよう。





タイガーキック

→ + 1 + K

◎ 対空 🕍

飛び込みに強い炎のヒザ

上昇しながらヒザ蹴りを放つ。遠 距離からの飛び込みを落とすのに重 宝する。技の出始めに無敵時間はあ るものの、上昇が始まるまでにわず かながらスキがあるので、相手のジャ ンプを読んでから出すようにしよう。





スクリューアッパー

↓ ₩→↓ ₩→+®

超飛び層

熱風の竜巻が 相手を吹き飛ばす

始めに小さい電巻を放ち、次に巨大な熱風の竜巻を放つ。レベルに応じて2発目の竜巻のヒット数が異なり、この技全体の総ヒット数はレベルから順に2、3、4となる。2発目の竜巻が画面の上下いっぱいに出るので、対空技としては高性能だ。ただ、最初の竜巻さえヒットすれば次の竜巻による攻撃もヒットしやすいのでなるべく相手を引きつけてから出したい。また、しゃがみ弱便から連続技に組み込むことも可能なので、ゲージがたまっているときは意識して狙っていこう。





TACTICS

PDINT1 ハリケーンアッパーで相手の動きを封じる

ハリケーンアッパーは 撃ったあとのスキが大き い技だが、間合いさえ離れていれば、けん制に十 分役立つ。遠距離問合いな ちら強、中距離問合いな ら弱というように、間合 いに応じて撃ち分けよう。





→遠距離でカードさせたらスラ

中距離間合いでは弱ハリケーンアッパーを起点に攻める

中距離間合いでハリケーンアッパーを連発している と、相手は飛び込み、ガード、回り込みの、いずれか の行動をとってくるだろう。ガードをしている相手に は弱スラッシュキックで間合いをつめる。飛び込んで くる相手にはタイガーキック、回り込んでくる相手は しゃがみ弱の連打で迎撃だ。このように相手の動きに 対応し、こちらのペースに持ち込んでいこう。



この間合いから撃て!

◆これ以上近くから 撃つと、回り込みで 相手にやすやすと接 近されてしまう。



及撃を考えて飛び込み間合いが近い場合は



ジジャンプ攻撃に負けいと、



手もある。

一歩上を行くために!

かけひき 飛び込みを多用する相手にはジャンプ攻撃をまぜる

POINT1で解脱した戦法は、あまりくり返していると、相手にこちらのパターンを読まれてしまう。特に春麗や紅丸など、ジャンプの性能がよい相手の場合、ハリケーンアッパーを飛び越えてジョーのスキを突いてくるはずだ。ジョーの空中技は弱くはないので、そういった敵に対してはジャンプ攻撃を交えよう。後方にジャンプで逃げつつ研究や強化で迎撃するのだ。



★なるべく低めに当てれば 弱®につながる。



會足が横に付びるの「空中 戦で相手に打ち勝ちやすい。

間合いをつめたら連続技を叩き POINTE

POINT1で解説した戦法を実践し て相手をダウンさせたら、相手の起 き上がりを攻める形で接近戦に持ち 込んでいく。ここでは中距離間合い のときと同様、けん制攻撃から入る が、ここで使う技は遠距離強Ro。こ れを当ててからスラッシュキックを 出すなどして、相手の反撃をツブす のだ。これで間合いをつめたら、最 終的には連続技を狙っていきたい。



↑遠距離強化は先端を当てる。ガー ドされてもヒットしても、次に必殺 技を出して相手の反撃をツブすのだ。





接近に成功したらスクリューアッパー

スクリューアッパーは、相手に接近 して出せば相当のダメージが見込める。 スラッシュキックなどで間合いをつめ たら、積極的に狙っていこう。確実に ヒットさせるならば、下記の連続技を。 またリスクはあるが、回り込みで接近 してからいきなり出す手もある。



★ダウンした相手の記き上がりに 合わせて回り込む。



會同り込み終了直前に先行入力し てスクリューアッパーだ。

近距離弱♀▶ しゃがみ弱♀▶ スクリューアッパー

弱Pボタンを連打しながらス クリューアッパーのコマンドを 入れると、案外当たる。最初は この方法で感覚をつかみ、練習 を重ねていこう。慣れたら最初 の一撃をしゃがみ弱Pに。



) 地をはう飛び道具をスラッシュキックでよける

スラッシュキックを出すと、ジョーは少しだけ宙に浮い て突進するので、ギースの烈風拳やテリーのパワーウェイ 飛び首具をよけながら攻撃できる。



対ジョー戦の心得

回り込みで飛び道具をくぐれ

ハリケーンアッパーを回り込み か大ジャンプで回避しつつ、接近 戦を排むのが対ジョー戦の基本。 またジョーは、遠距離強化がギリ ギリ届かない間合いにいる場合、 出すのに妥当な技がスキの多いし ゃがみ強化ぐらいなので、この間 合いを保って戦おう。



PROFILE

■本名 テリー・ボガード

■戦闘スタイル マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法

■誕生日 3月15日 ■出身地

アメリカ ■血液型 O型

■身長 182cm

個体重 82kg

■趣味 ビデオゲーム、トローリング ■好きな食べ物

ファーストフード ■得意なスポーツ バスケットボール

■大切なもの ジェフの形見のグローブ ■嫌いなもの

なめくじ

キャラクター

のちの世に伝説の狼と呼ばれることになる格 闘家。していに養父のジェフをギースに殺され、 MR を見たすのに必要な力をつけるために流 良の旅 こ出る。そして 10 年後、修行を終えた テリーはジョー・ヒガシという助太刀を得て、 打倒ギースを目指して戦い続けている。

「餓狼伝説」シリーズ共通の主人公。第1作 で念願のカタギ討ちを果たしたが、以後の続編 でも、倒しても倒しても復活するギースを追い かけ続けている。『KOF』シリーズでも弟、ア ンディ(本作未登場)とジョーの3人で餓狼 チームを組み、毎回参戦している。

WHAT'S TERRY?

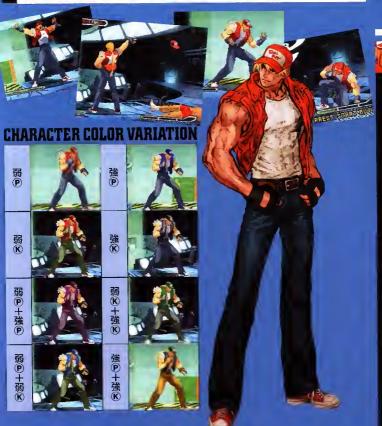
中距離からの天進技でガリガリ押せ!

飛び道具、対空、突進と、 ひと通りの必殺技がそろっ ているテリー。しかし飛び 道具はけん制に役立つ程度 で、対空技も信用度は低い。 使い勝手のよい突進技を 距離問合いから出し、ラッ シュをかけるのが基本だ。









ATTACK LIST

技

絽





中距離間合いを制する高速の拳

突進が速くて当てやすいので、中間 間合いからガンガン出せる。強で出す と飛距離が伸びるが、最初のポーズを とっている時間が長く、スキが大きい。





奇葉も対空もできる万能技

弱で出すと横への攻撃が強く、強なら 上に強い。対空技にも使えるが、回り込 みから相手に密着して出すのが基本。





ラックシュ・

12+K

必 突進 🔛

弧を描いてカカトが落ちる!

ジャンプ後、前転しながらカカト を落とす。弱と強では軌道が異なり、 弱は低く近くに、強は高く遠くに飛 ぶ。近距離間合いから出せば、相手 の地をはう飛び道具を飛び越すこと も可能。強Pをキャンセルして弱で 出せば連続技にもなる。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

(a) [2]



→ 1 1 + (K)

上昇時は対空に、下降時は攻めに

斜め上に飛び、その頂点から斜め 下に下降しつつ攻撃する。上昇時で も下降時でも攻撃が可能だが、上昇 時にヒットした場合、下降時の攻撃 はヒットしない場合も。対空技とし て使うのが基本だが、変則的な軌道 を活かし、奇襲技としても使いたい。





ーゲイザ・

14+4+P

燃える拳が衝撃波を呼ぶ!

巨大な衝撃波を発生させる。出て くる衝撃波の数は使用レベルと同じ で、高レベルで出すほど遠くの相手 に当たる。相手の飛び込みを読んで 対空に使うのがセオリーだが、引き つけてからでないと威力が低い。強 Pからキャンセルで出せば連続技に なるが、それならば威力の高いバス ターウルフのほうがよい。



↓ 1+ 1 1+ K

全力をこめたパンチと 衝撃波のコンビネーション

バーンナックルの体勢で突進 し、そのあと衝撃波を放つ。最 初の攻撃が空中でヒットした場 合は、あとの衝撃波がヒットし ないので、強Pからキャンセル で出して連続技にするのがベス トだ。また、衝撃波がヒットし た場合、吹っ飛んだ相手に対し て、さらに攻撃を加えることが できる。



TACTICS

PDINTI リーチの長い遠距離強化と突進技を軸に攻める

テリーの技で便利なのは、バーンナックルとクラックシュート。 突進が始まってからでは反応できないほど速いので、中距離間合いから連発していこう。 ただし、 むやみに出すと飛び道具の的なので、遠距離強®を当て、相手を止めてから出すのがベターだ。



★相手の動きを止めるのが目的なので、ガードされてもかまわない。



會連続技ではないが、遠距離強低のガード後に反撃を狙う相手には当たる。

相手に突進を意識させて飛び込む

突進技を連発する戦法だと攻めが単調になって、飛び道具などで相手に反撃されやすい。そこで、突進技をある程度放ったら、それを警戒してガードを固めている相手にジャンプ攻撃をしかけてみよう。そこから連続技を狙うのもいいし、攻撃を出さずに着地して投げてもいい。



★突進技を警戒して相手が飛び道具を出していれば最高!



・連続技に備えてガードを固めている相手には投げ技を

ジャンプ強® ▶ 近距離強® ▶ 弱クラックシュート

ジャンプ強®はめくりの効果 もあるので、飛び込みのさいに は積極的に出していこう。相手 の下半身に当たれば確実に次の 強®が当たる。最後の技は弱バ ーンナックルでもよい。



一歩上を行くために!

小枝 バスターウルフのあとに追撃を決める

バスターウルフを受けて宙に浮いた相手には、さらに攻撃を加えられる。これは大ダメージのチャンスなので確実に決めておきたいところだ。追撃に使う技は通常技でもかまわないのだが、威力を重視すると、バーンナックルかライジングタックルがいいだろう。また、レベル3のバスターウルフならば相手がより高く浮くので、追撃が決めやすいことも覚えておこう。



<u>5</u>

<mark>PDINT2</mark>回り込みからのライジングタックルで相手を惑わす

ライジングタックルは対空に使える技だが、出るのが早く、実は 地上戦で奇襲に使うほうが効果が 高い。ただしリーチが短いので、 普通に出しても地上の相手に当て るのは難しい。そこで、まず回り 込みで相手に近づき、回り込み動 作の終了と同時に出すとよい。強 で出せば最高で6回ヒットし、大 ダメージが狙える。この戦法でし つこく攻め、相手が警戒してガー ドを固め始かたら、回り込み終了 後に近づいて投げてしまおう。 後に近づいて投げてしまおう。

回り込むさいには
● を押し、タメを作りながら前進すること。また、むやみに連発すると相手に警戒されるので、相手の起き上がりに合わせよう。







PDINT3 相手との間合いに応じて対空技を使い分ける

攻めることに関しては優秀なテリーだが、防 戦を強いられることになった場合は、信頼でき る反撃用の技がない。しかし相手の飛び込みに 対しては、間合いによって対空技を使い分ける ことで対処できる。以下の3つの技を、とっさ に使い分けられるよう練習しよう。

近距離/弱パーンナックル





メを作る余裕がある。

EXキャラクター From i 競損伝説3

パワーダンクのおかげで対空戦も安心

EXTRAキャラクターになって大きく変わったのが、パワーダンクが追加されたこと。対空技としての性能はライジングタックルより上なので、相手の飛び込みに安心して使用できる。また、ライジングタックルと同様、回り込みからの攻めにも使える。



★引きつけて出せば、2回ビ トするのもオイシイ。

対テリー戦の心得

小技で回り込みをツブせ

対テリー戦で重要なのは、まず POINT2で解説した戦法をツブす こと。そのためには、テリーが回 り込みを始めたときに、いったん ダッシュして間合いを離すことが 重要だ。そのうえでしゃがみ弱攻 撃や必殺技を出せば、回り込み終 了時のスキにヒットする。



キャラクター

気味の悪い仕草と、残忍な発言が目立つショートカットの美女、バイス。彼女はオロチ八傑 集の一人で、ルガールの秘書を務めたり、 [KOF'96] において庵とチームを組んだ経歴 もある。その目的はオロチの血を継ぐ庵の監視 だったが、暴走した庵に襲われている。

出演作品

『KOF'96』において、庵と八傑集の仲間マチュアとともにチームで参戦。また『KOF'98』にも参加している。本作では2つの『KOF』をもとに技と技名、性能が調整され登場している。しかし、そのなかでもディーサイドは、性能、名前ともに初登場時より継承され続けている。

PROFILE

■本名 不明

■格闘スタイル

不明(主に力技を得意とする) ■誕生日 11月28日 ■出身地

不明 ■血液型

A型 ■身長 178cm

■体重 59kg

■趣味

アメコミコレクション ■好きな食べ物

■得意なスポーツ ベンチプレス ■大切なもの

Dan Breretonのサイン本 ■嫌いなもの 草産 紫舟(京の父) ■3サイズ

B90, W58, H88

の でも狙える 投げを駆使しよう WHAT'S

多彩な投げ技と削りに最 適な技を持つため、どんな 間合いでも戦える特徴を持 つ。しかし、決定力に欠け る部分もあるため、中距離 からディーサイドを使った り、レイヴナスで飛び込ん でいくこととなる。





突進技メイヘムの追加で、 より戦いやすくなってい る。この技をメインにして 攻め、ディーサイドを出し たり、接近してネイルボム をくり出していこう。また アウトレイジなどの足技も NORMALと同様に有効だ。



スレイヤー ◆強メイヘムはディ





SPECIAL ATTACK

ネガティブゲイン

ランドイチングリングリーフェ リングリングリーフェ トゥートゥード



中距離戦のメインとなる投げ技

腕を伸ばして相手をつかみ、投げ飛ばす技。密着状態ではヒット しないので、中距離からくり出していこう。けん制技としても便利。



相手の技に打ち勝ちやすい便利な蹴り

弱化ならその場で、強化なら一歩踏み出てから数発の蹴りをくり 出す。相手の技に打ち勝つことが多いので、使う機会は多い。





追撃とセットで狙いたい

つかんだ相手を地面にこすりつける投げ技で、 強®で出せばトランキュリティにつなげることが できる。密着時に狙ってみよう。





速攻のカギを握る突進技

相手を突き飛ばす突進技で、ヒットすると宙に 浮かすことができる。強®で出せばディーサイ ド・スレイヤーにつなげることもできる。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



・ガティブゲイン

超投げ階

密着したら方向キーをぐるぐる回せ!

相手を両足でつかみ、地 面に叩きつける投げ技。レ ベルが上がると地面に叩き つける回数が増え、威力も 上がる。投げられる間合い はやや広めなので、積極的 に狙いたい。コマンドに慣 れないうちは、しり込の方向 などに円を描くようにう。 キーをぐるぐる何そう。





ウイザリングサーフェス

I AD I AD +P

超投げ監

飛び道具に合わせて 出したい投げ技

つかんだ相手を何度も地 面に叩きつける投げ技。コ マンドが成功すると前方に ジャンプし、着地と同時に 相手をつかみにかかる。レ ベルによってジャンプの距 離が異なり、式のこともある ので、間合いには十分に注 意して使いたい。



とりあえずでも戦えるようになる技



ネイルボム

←此↓₩→+®

ゴアフェストに比べて簡単なコマンドで出せる投げ技。かなり近い間合いでないと投げられないので、回り込みか大ジャンプなどで確実に接近してから出すこと。また相手の技をガードした後なども大きなチャンスだ。

レイヴナス

ジャンプ中に手ば中+®

空中で出すアウトレイジ。アウトレイジと同じく、相手の攻撃に打ち勝ちやすいので、空中 戦になったら積極的に狙ってよい。また同時に ジャンプの軌道も変わるので、フェイントとし ても使うことができる。

TACTICS

PDINTI ディーサイドを主軸にして攻める

決定打に欠けるものの、どんな間合いでも戦えるパイス。その特性を活かして中間距離の間合いを取り、ディーサイドをメインに使って戦おう。ディーサイドが届く距離であれば、ジャンプ攻撃からの連続攻撃にもちょうどよく、また地上でも強アウトレイジをけん制として使えるため、まさに絶好の間合いといえる。



腕の中間より奥が理想

◆ディーサイドは、だいたい伸びた腕のヒジより先に 相手がいると投げが決まる。 これを目安に間合いを取る、 う。これくらいであり。 ジャンプ攻撃からの連続技 も、地上のけん制技も届く。

ジャンプKで相手の懐に潜れ

相手に接近する場合には、ジャンプ®か、レイヴナスを使って 飛び込んでいこう。®の場合は 弱と強、どちらをくり出してもよいが、その後の攻撃手段が変わる ことに気をつけたい。



の連続技を使う。



()でツブそう。 反撃を狙う相手をレイヴナスを出した

ジャンプ強®▶近距離強®▶ディーサイド

強®がヒットすると多少問合いが離れるが、ディーサイドを 出せば問合いを十分カバーでき る。ディーサイドへの連続技は このパターン以外はあまり有効 でないことを覚えておこう。



一歩上を行くために!

●小技 体力の削りにはアウトレイジ

わずかな体力を 残しながら、決定 打を与えられない 場合が多々ある。そ んなときは、接近 してアウトレイジ をくり出し、体力を けずっていこう。



會アウトレージ以外では、レーヴナスを使うのもよい。

遠〜中距離では 相手が撃つ前にデ ィーサイドを出す のが理想。近距離 の場合は、回り込 みからネイルボム やゴアフェストを

狙っていこう。



◆回り込み終了後はすぐ投げができる問合いにいること。

u i c e

PDINT2 投げの狙いどころを覚えよう

ネイルボムやゴアフェストは、かなり密着しないと成功しない技。そこで回り込みやジャンブ弱®・相手の攻撃の直後など、投げが成功するチャンスは逃さないこと。こうした技を出せる状況を十分に理解し、実戦に組み込んでいこう。



★ジャンプ攻撃に見せかけてそのまま着地し投げを狙ってもよい。

超必殺技の場合

近距離の回り込みからが基本。 ジャンプ後に直接狙ってもいい。

ウイザリングサーフェス

連続技中に離れた間合いを詰めるときに使うと成功しやすい。

ジャンプ弱Kからの攻撃

投げを狙うには、ジャンプ弱 ⑥で飛び込むと相手の懐に潜 りやすく、また投げやすい。強 ゴアフェストからトランキュリ ティへの連続技も狙えるので、 積極的に飛び込んでいこう。







PDINT3 対空は通常技で落とせ!

バイスの対空技にトランキュ リティーがあるが、相手の攻撃 に対してかなり早めに出さない と逆にツブされやすい。そのた め、相手の飛び込みには立ち強 ⑥やしゃがみ強®などの通常技 で対応していったほうがよい。







●最も対空に適してい

EXキャラクター From(サーキング・オブ・ファイターズ・98.

メイヘムの追加で速攻重視に

突進技のメイヘムが非常に使 いやすく、より間合いにこだわ らずに戦えるようになった。こ のメイヘムとディーサイドを使 いこなしていこう。



連続技

ジャンプ強® 近距離強® 強メイヘム ディーサイド・スレイヤー

対バイス戦の心得

弱®と弱®を多用すべし 中距離にいるとディーサイドの けん制が非常にやっかい。そのた め、あえて接近戦に挑んでいこう。 このとき相手とやや離れた位置か ら、弱®や铜®といった通常技 でけん制を続けていくこと。スキ の大きな技を出すと、すぐ投げら れてしまうぞ。



が光の美学

キャラクター

拳から電撃を放つ能力を持つ天才格談家。性格は軽薄で女好き。極度の自信家ではあるが、それに見合った実力は持ち合わせている。全日本異種格闘技戦で京と拳を合わせ、生まれて初めての敗北を味わう。しかし、その後互いの力を認め合った2人は、最高のコンととなった。

当演作品

KOF94」以来の、同シリー「の常連。初 会場時から連続技を得意とする攻」「のスタイルを信条としている。「KOF' 5」からは紅 ペーレダーなどの投げ技を習得し、その禁里な で発の幅が広がった。これは「Fの EXTRA キーラクターの設定に反映され」した。

PROFILE

■本名

二階堂紅丸 ■格闘スタイル シューティング

■誕生日 6月6日

■出身地 日本(日米ハーフ) ■血液型

O型

■身長 180cm

■体重 70kg

ブロフィール

■趣味

スカイクルージング (ジェット機も可)、料理

■好きな食べ物 刺身、パスタ、コーヒー

■得意なスポーツ クレー射撃、高飛び込み

■大切なもの 自分自身

■嫌いなもの おたく、後悔 WHAT'S BENIMARU?

紅丸は歩行、ジャンプ、 攻撃と、あらゆる動作のス ビードが速い。これを活か し、優秀なジャンプ攻撃を メインに使って戦えば、戦 況を有利に持ち込める。攻 撃力は低めだが、連続技が

使いやすいのは魅力だ。





スピードが武器なのは、 EXTRAキャラクターでも 同様。しかも多くの必殺技 が追加された。特に強力な 投げ技が追加されたのが攻撃 さく、秦早いジャンプ攻撃 と織りまぜて使っていけ ば相手をかく乱させられる。









SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST

技

統





巨大な光弾で相手の動きを止めろ

電気を帯びた拳で殴りつける。ガードされてもスキが小さいので けん制に便利だ。中距離からの飛び込みに対する迎撃にも有効。





目にもとまらぬ速い蹴り

残像しか表示されないほどの 速いヒザ蹴りを放つ。ヒットし ても相手をダウンさせることは できないが、技の動作が終了し たあとのスキが少ないの、す ぐに次の動作へと移れる。単是 で出してもかまわないが、しゃ がみ弱®にキャンセルをかけて 出すと、よりいっそう効果的だ。





相手の回り込み対策に使おう

その場で回転し、連続で蹴る。ガードされると 反撃は必至なので、回り込みに備えて出す程度に。





出るのは遅いが頼れる投げ技

投げ抜け不可能の投げ技。通常の投げよりも出るのが遅いので、回り込みから狙っていこう。





▶ ▶ → + • • + • •

カウンターを狙って出していけ!

雷靱拳の強化版といえる技で、攻 撃範囲が広くなっているうえに威力 が高く、当たると最大で10回ヒット する (レベル3の場合)。 しゃがみ強 ® からキャンセルでつなげられるほ か、雷靱拳と同様に対空技としても 使える。







超高速でスキを突け!

猛スピードで相手に突っ込み、す れ違いざまに電流を流す。突進速度 が速いので、強Pなど、ヒット後に 間合いが離れてしまう通常技からで もキャンセルでつなげられる。





相手の近くでランチピーランチピーナア



紅丸コレダーが数段パワーアップ!

より激しく電流を流す、紅丸コレ ダーの強化版。攻撃力がアップして いるほか、多少離れた間合いの相手 をつかむことも可能になっている。 回り込みから狙っていきたい技だ。



特殊技で空中戦のバリエーションを増やそう

ジャンプ中には(or♥or♥)+強化

前方斜め下方向に急降下し、蹴りを3~4回と ットさせる蹴り技。ジャンプ中に突然軌道を変 えられるので、相手の反撃のタイミングを狂わ せることができる。ただしガードされると確実 に反撃を受けるので、乱発は控えよう。

ノ ジャンプ中に相手の近くで↑以外の方向キー+強®

空中で相手を捕まえて落とし、両ヒザを腹に 叩き込む空中投げ。ダルシムなど、ジャンプの

遅いキャラクターが相手ならば積極的に狙って いきたい。もし投げに失敗しても、代わりに相 手に当てやすい強Pが出るので安心して狙える。

TACTICS

PDINT1 高性能のジャンプ攻撃で戦いを組み立てる

紅丸はジャンブ弱®の攻撃範囲が 広く、空中戦では優位に戦える。これはめくり攻撃にもなるので、飛び 込み時にも有効だ。これを多用して 攻めていき、スキあらば下で解説し ている連続技を狙おう。



ド方向を迷わせるのだ がみ攻撃で相手のガ

相手の飛び込みには後方ジャンプで対抗

紅丸は飛び込み攻撃が得意な反面、対空に有効な技が少ないので、相手の飛び込みには弱い。しかしこの弱点は、ジャンプ攻撃で補うことができる。相手が飛んできたら、こちらは早めに後方へジャンプ。そしてジャンプ中に強®・強®といった、攻撃範囲が上か横にある技を出し、相手を叩き落としてやろう。



い。 ・い。 ・ないきつい ・できる!

※ ジャンプ強®▶ しゃがみ弱®▶居合い蹴り

最初のジャンプ強®は、相手の下半身に当てるつもりで出そう。でないと次の技につながらないのだ。最後の居合い蹴りのあとは、ヒットしてもガードされても間合いが開くので、また弱®などから攻めていこう。



一歩上を行くために!

小技 強係投げから雷光拳で追撃

相手を画面端に追いつめて、強化ボタンで投げたらレベル3の電光拳を出そう。拳が空中で相手に当たり、追加ダメージを与えられるのだ。



力してお−こと。

● 明点 対空技に対しては大ジャンプ

紅丸の飛び込み は確かに強いが、 昇龍拳など、強力 な対空技には弱い。 対抗するために、 たまに大・攻撃のパ ターンを増やそう。



↑通常時と軌道が違うので
相手が迎撃のタイミングを
といつらくなる。

彿

BENIMEBU

PDINT2 地上戦ではリーチとスピードを頼りに攻撃

紅丸には近〜中距離間合いで有効な技がそろっている。ジャンプ攻撃後の地上戦ではこれらの技で相手の動きを止めよう。そのあとに接近してしゃがみ弱®▶ 居合い蹴りなどの連続技をしかけたり、再び飛び込んだりと、相手にプレッシャーをかけて追いつめるのだ。



★小技の応酬で相手がじれてきたら、雷光拳が電影 スパーク。反撃を試みた相手にヒットしやすい。

足が地面から離れるので、 相手のしゃがみ®をかわ しながら攻撃できる。

居合い蹴りのほか、タイミングよくボタンを押せば強化にもつながる。



連続技ではないが、弱P からキャンセルで出せば 相手の動きを止められる。

相手の回り込み防止に。 空振り時は攻撃ボタン4 つ同時押しで解除だ。

回り込みからの投げも有効

紅丸は足が速いので、投げ技の間合いに入りやすい。よって回り込みで接近し、投げ技を仕掛けていけば、相手をほんろうできる。たまに投げ技だけでなく、しゃがみ弱®を織りまぜるとなおよい。



方にさせてから回り込もう

EXキャラクター

From ザ・キング・オブ・ファイターズ '96

飛び込みと投げを併用して攻める

NORMALからの変更点で大きいのは紅光コレダーの追加。 技を出さずにジャンプしてから投げるというパターンを、飛び込み攻撃と併用していこう。



■NORMALキャラクターから変化のある技 NORMAL E

真空片手駒が単発

EXTRA 強で出せは最大で6回ヒット

対紅丸戦の心得

対空技で飛び込みを封じろ

紅丸の攻撃パターンは、ほとんどが飛び込みから始まる。これを 対空技で確実に迎撃していけば、 主導権はこちらのものだ。紅丸に は高性能の対空技がないので、飛 び込み主体の攻めで押していけば よい。対空技が苦手なキャラの場 合は、回り込みで回避を。



殺忍蜂、超必殺忍蜂は、どれも使いやすい。

PROFILE
■本名
不知火 舞
■戦闘スタイル
不知火流忍術

■誕生日 1月1日 ■出身地

■出身地 日本 ■血液型 B型

■身長 165cm ■体重 46kg

フロフィール ■趣味 料理(お弁当作りに凝っている) ■好きな食べ物

お雑煮
■得意なスポーツ
羽根つき

クモ ■3サイズ B87、W54、H90

WHAT'S MAI?

素早さを活かして先制攻撃

遠距離時には花蝶扇、接 近戦には龍炎舞といった便 利な技を備えているため、 どんな間合いでも戦える。 しかし攻撃力が従いので、 素早い移動とジャンプなど で相手をかくらんしつつ、 接近戦を挑むといい。









SPECIAL ATTACK



けん制技として十二分に活用できる

扇子を投げつける技で、画面端にまで届く飛び道具。ボタンによって飛ぶスピードが変わるので、強弱をつけてけん制しよう。





対空迎撃の要として役立つ

炎をまとった腰の帯で攻撃する技で、対空のほか連続技に組み込むことができる。また飛び道具を打ち消す効果も持っている。





華麗なる空中殺法

4 %→ 4 %→ + ©

空中から斜め下へと急降下する空中版と、ジャンプ後に画面端を蹴って飛び込む地上版がある (写真は後者)。ジャンプの軌道を変えて奇襲を。





電光石火の強力なヒジ打ちが炸裂!

側転した後にヒジ打ちを出す突進技。奇襲に使えるほか、強®後の連続技に組み込むこともできる。ただしガードされるとスキが大きい。





超必殺忍惶 ちょうひっさつしのびばち

IN CHAIN THE HE

選 突進

炎で全身を包み 相手を焼き尽くす

・ 必報忍煙の強化版で、全 身を炎に包んだ舞がひじ打ちを出しながら相手に突進 する。レベルによって、ヒ ット回数が異ない、当然相 手との距離が近いほど多く のヒット数が期待できる。 レベル3のみ発動時のモー ションが異なるので、チェ ックしてみよう。







不知火流粵義 紅朱雀

しらぬいりゅうおうぎ べにすざく

ジャンプ中にませたませた十円

超 突進 🅍

上空から相手へ 烈火の炎が襲う

ムササビの舞の強化版で、空中で宙返りした後に全身を炎で包んで急降下する技だ。着地後は大きなスキがあるので、なるべく気や中や空中の相手に決いため、レベルによってヒットゲージのたまり具合を見て発動するレベルを決めよう。





軽やかな身のこなしから生まれる技

対空扇子突き たいくうせんすう

/ →+強®

持っている扇子を斜め上方へ突き出す技で、 リーチは長く、またすばやく攻撃に移ることが できる。舞が持つ技のなかでは、対空に使える 数少ない技のひとつなので、相手の跳び込みに タイミングよく合わせていこう。

ジャンプ中に相手の近くで↑以外の方向キー+強P

空中で抑え込んだ相手を、うつ伏せの状態で 地面に叩きつける技。空中のみで発動可能な投 げ技で、相手と同じライン上で仕掛ける必要が ある。成功すれば、ジャンプからの攻撃を試み る相手の出鼻を挫くことができるだろう。

TACTICS

PDINT1 戦いの基本はヒット&アウェイ

花蝶蘭と龍炎舞を交互に使いながら、接近戦と遠距離戦をくり返す戦法が基本となる。この際、トップクラスのジャンプカとスピードを活かし、ムササビの舞を使って奇襲をかけたり、そのままジャンプ強®で攻めていこう。また、バックダッシュや大ジャンプも同時に活用していきたい。



↑試合開始と同時に、高い跳躍力を 活かしながらジャンプ強®で接近。



會接近戦でダウンを奪ったら、すかさず後ろへジャンプして退避しよう。

相手との間合いに気をつけながらダウンを奪おう

攻撃力が低いので、手数で圧倒 したい舞。しかし接近戦を挑めば 相手にも攻撃のチャンスが増えて しまう。そのため一回の攻撃でダ ウンを奪うように攻め、相手のチャンスをツブしていこう。



にダウンを奪える。 離は短いものの、手軽 ●強龍炎舞は、射程E



いい。
、必殺忍蜂を使って

ジャンプ強κ▶近距離強座▶龍炎舞

舞の連続技はジャンプ強®からの強®、そして龍炎舞へ流れるのが基本。龍炎舞がヒットしてダウンを奪えたら、すかさず後ろヘジャンプし、起き上がる相手の反撃に備えよう。



一歩上を行くために

● 小技 ● ムササビの舞で緊急脱出

画面端から逃げるときは、三角跳び(ジャンプ後



かけひき ときにはアウェイ&ヒット

後方ジャンプで相手から逃げるとき、ムササビの舞を使うと、それを追う相手を迎撃できる。



←うまく相手がひっかかってくれたら、起き上がりを すめて追い込んでやれ!

m e I

PDINT2 地上からも攻めて戦いのパターン化を防ぐ

ヒット&アウェイの戦法だけで 攻め続けていると、攻撃パターン が飛び込みにかたよってしまい、 相手も対空技を用意しやすくな る。回り込みや必殺忍蜂など、地 上での動きをうまく織りまぜて相 手をほんろうしよう。



制し、必殺忍蜂で接近。

起き上がりを攻めて相手を追い込め

必報忍録やしゃがみ強®で相手をダウンさせたら、いつものように距離をとるのでなく、ときには攻勢に出てみよう。ダウンしている相手に回り込みで接近し、投げ技やしゃがみ強®、龍炎舞などで攻めるのだ。これをしつこくくり返したあと、再びヒット&アウェイを仕掛たりすれば、相手は嫌いなどはまだ。



ツ 嫌 【回り込みを相手のダウン中に

ほかの技で攻められることを警戒してガードを固めている相手に有効。

技が出るまでが早いので、 相手が反応しづらい。連 発するのもアリだ。



起き上がりと同時にカウンターを狙う相手に打ち 勝てる可能性が高い。

地上から出す。逃げると 見せかけ、追ってくる相 手を叩きのめすのだ。

EXキャラクター From ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

遠距離から水鳥の舞で押すのも可能

● 必較忍燥がなくなったため、攻撃のバリエーションが減った感は否めない。だが、新たに加わった水鳥の糞は、遠距離技としてはかなり優秀。SNKグルーヴ選択時に体力ゲージ赤くなったら、連発して逆転を狙おう。



⇒突進系の技への迎撃技と して活用したい陽炎の舞。



対舞戦の心得

画面端に追い込め

フットワークの軽い舞との戦いでは、その動きを封じてしまうのが一番。ジャンプ弱®でめくったあと、投げ技かしゃがみ弱®でたたみけなう。一方の舞は、地上で相手を防戦一方にさせるだけの連携や技を持っていない。積極的にこちらから飛び込もう。







PROFILE

■本名 山崎竜二 ■戦闘スタイル 我流喧嘩空手 ■誕生日 8月8日 ■出身地 日本 ■血液型

A型 ■身長 192cm

国体重 96kg ■趣味 ナイフコレクション ■好きな食べ物 馬刺し ■得意なスポーツ なし ■大切なもの 自分の利益に関わること ■嫌いなもの

労働

沖縄の施設で育った山崎は 13歳のときに 施設を脱走し、そのまま裏社会へと足を踏み入 れた。そこで兄貴分である男から裏社会を生き る術を教わり、今日まで忠実にその教えを守っ ている。凶器の使用や目潰しなど、手段を選ば ない残虐性は、教えを守っている証でもある。

狼伝説3」でサドマゾのほか、蛇使いを引 っ下げて初登場。しかし当時の蛇使いは上段と 中段しかなく、下段は爆弾バチキとともに「リ アルバウト餓狼伝説SPECIAL」で追加された。 以後他シリーズにも登場するが、そのたびに技 の凶悪さが増している。

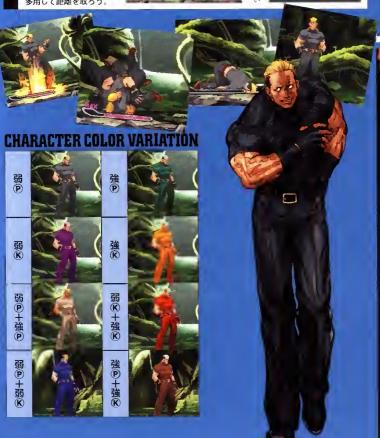
163

WHAT'S リーチの長い技で相手を近寄らせずに上倒

蛇使いや強®など、リーチが長く強力な技を持つ山崎。これらの技をメインに、遠~中距離の間合いで戦うといい。ただし相手の飛びにひみや近距離での戦闘(のを、弱®や弱(のを、多用して距離を取ろう。







SPECIAL ATTACK

ギロテン サ**ナビ \$ 2**サ+® (EXTRAは \$ 2 サ \$ 2 + ®)

相手の近くで方向キー1回版+P機、Porを連続押し EXTRAは中当まま中中当まま中+P線、Bork

コススメ技紹介



匕首で相手を切りつける連続技の要

突進しながら刃物で斬りつける技で、強®から連続技に組み込む ことができる。強®で出すと、突き刺す動作が追加される。





リーチの長さを活かしたけん制技の主力

恐ろしくリーチが長いパンチを出すため、けん制に使えるほか、 発生の速さを利用すれば連続技にも有効。コマンド最後のボタンを



弱®、強®、弱®に 変えると、上中下段 に打ち分けられる。 またボタンを押し続 けるとタメが可能だ。





ギロチン

→←

<br

超突進腦器

ジャンプ中の相手にも当てられる超必殺技

ジャンプしてアッパーを出し、相 手を押し倒して地にこすりつける。 しゃがみガードでも防がれるのが欠 点だが、ジャンプ中の相手にもヒッ トする優れた対空性能を活かそう。





ドリル

相手の近くで方向キー1回転+9後、Por®連続押し(EXTRAは⇒★↓化キ⇒★↓化キ+9後、Por®連打)





つかんだ相手を高く放り投げ、追撃を浴びせかけるコマンド入力方式の投げ技。上空へ投げた後、 (Pの連打数に応じて最大4段階までヒット数が増

える。威力も当然高くなるが、投げられる間合い が非常に狭いため、回り込みなどの移動から接近 し、密着状態から狙っていこう。

ボタン連打数による動きの違い













攻防一体の技を使いこなそう

サドマゾ

/ **←** # \$ \$ + **K**

顔を突き出している間に相手の打撃がヒット すると、自動的に受け止めて反撃をくり出す。 多くの技を受け止められるが、投げとスーパー コンボのほか、飛び道具に対しては無防備になってしまうので、うかつには出さないこと。

倍返し

腕を振り上げながら相手の飛び道具をつか み、撃ち返すことができる。ただしつかむタイ ミングがやや難しいため、慣れないうちは失敗 して攻撃を受けてしまうことがあるだろう。ち なみに、腕を振り上げる動作でも攻撃が可能だ。

POINTI

蛇使いなどのリーチが長い技を、中~遠距離 からくり出していくのが基本的な戦い方。その ためにも、画面の3分の1程度離れている間合 いが理想だ。この間合いから蛇使いを中段、下 段に打ち分けて相手をほんろうしよう。また強 ®などで相手のジャンプをけん制してもいい。 相手はほとんど近づくことができず、じわじわ と体力を奪うことができるはずだ。



◆強κ)がギリギリ届 く距離をだいたいの 目安として戦うとい いだろう。



↑近づかれた瞬間に合わせよう。け ん制やジャンプの妨害にも使える。



★発生は遅いがタメが可能なので、 タイミングを外しながら使おう。



↑画面の3分の2ほど離れても届く。 中段、下段を打ち分けていこう。

ガードよりも必殺技で身を守ろう

相手の攻撃に対しては、なるべ く倍返しやサドマゾといった必殺 技で跳ね返そう。下手にガードす ると、苦手な接近戦に持ち込まれ やすくなる。そのためにも、動き を見て対応できる距離を保つこと。







→歩上を行くために!

かけひき 蛇使いを使い分けよう

上中下段の打ち 分けだけでなく、 攻撃を涂中でやめ ることもできる蛇 使い。これを利用 してガードを揺さ ぶり、相手をかく 乱させよう。



ボタンを押し続けてタメを作 り、タイミングを変えてもいい

注意!! 回り込む相手はドリルで対処

回り込みで接近 してくる相手には、 なるべく基本技で 戦っていこう。ま たゲージがたまっ ていれば、接近し たところをドリル で撃退してもよい。



をぐるぐる回せばチャンスはある

e H I

PDINTE ジャンプはなるべく控えて戦うこと!

山崎のジャンプは距離が短く、またスピードも遅い。さらにジャンプ攻撃は弱®以外すべてリーチが短いといった弱点があるので、ジャンプ攻撃をしてもガードされることがほとんど。そのため中〜近距離では、立ち、またはしゃがみ状態から技を出して、連続、連携技を組み立てていこう。



食ほかのキャラクターと比べてみても、山崎のジャンプは足の位置が低い。



↑地上戦では、強®のほか、しゃか み強®も使っていくとよい。

接近戦はしゃがみ攻撃を起点に連携を作る

接近戦では、比較的ヒットさせやすいしゃがみ弱®、または弱®を出していこう。この攻撃を1~2発ほどヒットさせたら、蛇使い(下段)やヤキ人れを使ったりして、相手のガード方向をほんろうしながら戦おう。



連続技を狙う場合、接近時に 強®から乾使いへとつなげるの が基本。ジャンプ強®からでも つながるが、ジャンプ攻撃のタ イミングや間合いによっては強 ®がつながらないことも。



EXキャラクター

From[リアルバウト鉄狼伝説SPECIAL]、

接近戦がより戦いやすく

基本的な戦い方は変わらないが、砂かけやコマンド投げの爆弾バチキの追加により、接近戦での攻撃の幅が大きく広がった。



連続技紹介

砂かけ 蛇使い

ジャンプ強K

近距離P

蛇使い

対山崎戦の心得

回り込みを多用しよう

豊富なけん制技から抜けるため、回り込みで相手に接近して戦うのがベスト。もぐり込んだ後はしゃがみ強Pからつながる連続技を選んで攻撃するとよい、注意はとしては、ギロチンやサドマゾの餌食にならないためにも、不用意なジャンプをしないこと。

キャラクター

リョウの妹であるユリ。かつて誘拐事件に巻き込まれ、リョウとロバートに救出されたことで己の無力さを痛感。以来、父親のもとで極限流空手を学び、一年で奥義を身につけるほどの才能を開花させた。そしてその修業の成果を試すべく、「KOF」への参加を続けている。

出演作品

最初後「龍虎の拳」で "誘拐されたリョウの 妹"として登場。その後「龍虎の拳2」を経て、 KOFに毎年出場している。そして「~ '95」 まり、派性拳や雷煌拳など極限流の技をメイン に選え、 有名な技を自己流にアレンジした技を 同場に使いこなす戦いを見せている。

PROFILE

- ■本名 ユリ・サカザキ
- ■格闘スタイル
- 極限流空手
- ■誕生日
- 12月7日
- ■出身地
- 日本
- ■血液型 A型
- ■身長
- 168cm
- ■体重 54kg
- ■趣味
- カラオケ

707/-

- ノロフィール
- ■好きな食べ物 甘口カレー、梅干し(自家製)、
- かす汁
- ■得意なスポーツ
- ソフトボール
- ■大切なもの
- 友達、ママの形見のパールの イヤリング
- ■嫌いなもの
- タコ、タコみたいな人、優柔不
- 断な男 ■3サイズ
- B82, W58, H86

連打のきく技で地え間なき攻撃を WHAT'S

虎煌拳や空牙など近距離 用の必殺技がそろっている ものの、基本技から連続技 につながるものが少ない。 空牙や雷煌拳などの移動距 離が長い必殺技を利用して 接近し、中段と下段を攻め る技で攻撃していこう。





ノーマルでは近距離専用 だった虎煌拳と雷煌拳。そ の射程距離が伸びたこと で、遠~中距離でも戦える ようになった。基本的には 中距離から虎煌拳でけん制 しながら百烈びんたやしゃ がみ強化で撃退していこう。













SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





連携に使える主力技

飛距離がかなり短いため、基本技からもつながりにくい。近距離 でのけん制や、相手の回り込みに合わせるといった使い方をしよう。





空中の相手を撃退せよ

ジャンプが高く移動距離が長い技なので、間合いをつめたりするときに使ってみてもいい。ただし対空で使うときは弱®で出そう。





相手に突進してびんたをお見舞い

ヒットすると弱で9ヒット、強で11ヒットに及ぶ平手打ちが炸裂する。スキが大きい技なので、相手の攻撃をガードした直後などに狙ってみよう。





気の塊を相手に叩きつける

ジャンプしながら拳を振り下ろす技。相手のジャンプを抑えたり、奇襲に使うといい。EXTRAでは飛び道具に変化し、またジャンプの軌道も変化。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

霸王鄉吼拳 (#5) #255

超飛び幅

気力を極限まで高め 相手に放つ大技

巨大な飛び道具を放つ技。 レベルの上昇と同時に、ヒット回数が増えるので、確 実に当ててダメージを与え たい。相手の飛び道具を打 ち消す効果もあるので、飛 び道具の撃ち合い時に狙っ でみたり、縦方向にも攻撃 範囲が広い性質を利用して、 対空技として使ってもいい。







飛燕烈孔 ひえんれっこう

4 + P



相手に対して 無数の打撃をくり出す

空牙を連続で出しながら 前進するスーパーコンボ。 突進する速度が速く、また 移動距離が長いため、画面 の3分の2程度離れている も届く性能を持っている しかし近距離でヒットする ほどダメージが大きくなる ので、反撃やが相手の技をか わした直後などに狙いたい。





ユリの戦いの基本となる技



しゃがみガードができないヒップアタック。 見た目ほどスキは少なく、またリーチも長いた め、かなり使いやすい。しゃがみ攻撃で攻めな がら、たまに織りまぜていくとヒットしやすい。 ユリは連続技に乏しいので連携に組み込みたい。

大学メージ

裏空牙(ダブルユリちょうアッバー) ※※※ 強空牙のあとに⇒↓ ★+強®

強型好の後、再び同じコマンドを入力すると 発生する。ヒットしたらかなりのダメージを奪 えるので、空労が一度ヒットしたら、空労を出 した後の着地際までに、入力を終えるようにし ておこう。

171

TACTICS

PDINTI 得意の接近戦に持ち込もう

近距離用ながら、さまざまな状況に対応できる必殺技を武器に戦いたい。試合開始とともにジャンプ®や管煌拳などで一気に間合いをつめたら、しゃがみ弱®の連打から蒸翼といった連携で攻めよう。 虎煌拳や空子などの必殺技は、その後に体力の削りやけん制として使えばいい。



★試合開始と同時にダッシュで接近して強化で攻めてもいい。



會百烈びんたの機動性を利用しての接近するのも面白い。

攻撃時はきっちりダウンを奪え!

ユリは攻撃力が低いので、一度 ダウンを奪ったらそのまま相手の 起き上がりを狙って攻撃を仕掛 け、細かくダメージを与えていこ う。またダウンを狙えば、相手と 間合いを難したいときにも便利。





雷煌拳を連携に組み込んでみよう

ジャンプ強化から強化へつないだら、虎蝗拳が雷蝗拳を出そう。虎蝗拳の場合、しゃがみ攻撃で反撃をする相手にヒットしやすく、雷蝗拳なら、ジャンプを試みた相手にヒットしやすい。相手の動きを読んで技を出そう。



一歩上を行くために!

小披 奇襲を織りまぜての攻撃

審整拳や百烈が んたは、ほかの技 と組み合わせず、 単体の奇襲技とし て使ってみよう。 しゃがみ強®で けん制したあと使 うと効果的だ。



小技 起き上がりに攻撃を合わせる

ダウンした相手が起き上がる瞬間、強化からしゃがみ強Kで再びダウンを狙ってみよう。



◆ガードされてもギリギ リの間合いなら反撃の可 能性も低くなる。

PDINT2 相手の反撃を封じて次の攻撃につなげる

攻撃のリズムを崩さないためにも、 けん制の飛び道具に動きを止められ たり、対空性能にすぐれた技を持つ 相手にうかつに飛び込むのは避けた いところ。相手の攻撃に対し、適し た反撃法や回避法を覚えておこう。



↑反撃に信頼のおける技がないので、一度相 手のペースにはまると挽回するのがツライ。



飛び込むときのタイミング



がくるタイミングを計ろう。
◆間合いのとり方から飛び道具

→相手が吹き飛ぶと同時にジャ

<mark>P□INT∃</mark> 超必殺技をなるべく多く使えるようにする

ユリは技の威力が低いため、なるべく早い段階で飛蒸烈孔や 調主翔吼拳で大ダメージを与え ていきたいところ。そのために も、弱®や弱®、虎煌拳を始め とした技を多く出し、ゲージを ためていこう。





◆1試合で、スーハーコンボ

EXキャラクター

From サ・キンク・オブ・ファイターズ 96

接近戦の能力が著しく低下



→ダッシュが 速い飛燕鳳凰 脚がスーパー コンホに追加。

対ユリ戦の心得

|後方ダッシュで距離をとれ

技のリーチが短めなので、やや 距離を取って戦おう。そのさいには 後方ダッシュを使うのがオススメ だ。また相手をほんろうする意味 においても、後方へ大ジャンプした あとに前方へダッシュしてもいい。 また不用意なジャンプは空ケや雷 煙拳の的になるので避けること。



PROFILE

■本名

不明 ■戦闘スタイル

プロレス

■誕生日

■出身地 オーストラリア

■血液型 O型

■身長 202cm

■体重 210kg

210kg ■趣味

遊園地巡り ■好きな食べ物

■好さな良へ物 オージービーフのステーキ ■得意なスポーツ

アメフト ■大切なもの

覆面コレクション ■嫌いなもの

コアラ

キャラクター

もともといき統派レスラーだったが、タック バートナーの展切りによって八百長疑惑をかけられ、プロレス界を追放される。そのためギース の用心体に身を落としたこともあった。テリー たちと関って正統派レスラーに戻った彼だが、 本作ではピールとして参加しているようだ。

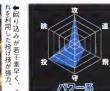
出演作品

「競雑伝説」に敵として初登場。『〜2』と『〜スペシャル』ではマスクを脱ぎ、ビッグ・ペアという名でブレイヤーキャラとして登場した。その後、『〜ワイルドアンビジョン』で再びマスクをかぶり、ライデンとして登場している。「KOF'94』の背景にいたこともあった。

WHAT'S パワーとタフさで押しまくれ!

ガード不能なうえ、強力 な投げ技がウリといえるキャラクター。またRATIO2で は、サンギエフと並んで最 高の防御力を誇る。パワー にまかせてガンガン攻め 相手のスキをついて、投げ 技や連続技を決めよう。







SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





相手のガードを崩すにはもってこい

ザンギエフのスクリューパイルドライバーほどではないが、相手をつかむ間合いが広く、与えるダメージも大きい。ただし、相手を投げ捨てるので、相手との問合いが大きく離れてしまうのが欠点。



コンビネーション・ボディブロー ++++® 必 突進 版 影

連続技重視ならこの技を使え

一歩前に踏み込んで、ボディブローをくり出す。このボディブローが出ているあいだに**↓ピ** ← + ® を入力すると、さらに踏み込んで ヘッドバッドを出す。 **↓ピ** ← + ® を入力した場合はフロントスープ レックスに派生。ガードか反撃か、相手を迷わせられる。







連続技にも使える対空系飛び道具

巨大な炎を吐く。レベル2以上な ら無敵時間も長く、対空技として使 える。コマンドは複雑だが、ライデ ンは対空技が少ないので、確実に出 せるように練習しておこう。



相手の近くで方向キ

投げキャラ ライデンの本領発揮

サンダークラッシュボム のスーパーコンボ版。フィ ニッシュが投げ捨てではな く、相手との間合いが離れ ないので、技の終了直後に 回り込みを2回行うこと で、相手が起きあがる間に 再接近が可能だ。MAX状 態で出せば、凄まじいダメ ージを与える。





₹₩⇒**₹**₩⇒+P



ほかに比べて コマンドが簡単

攻撃をくり出しながら横 方向に突進する技。レベル 2以上は、最初の攻撃をく り出すまで全身無敵状態に なるので、地上戦での反撃 技として使える。ただし、 相手にガードされてしまう と大きなスキができてしま うので、なるべく連続技で 決めるようにしたい。



TACTICS

PDINT1 とにかく相手に近づいて攻め続ける

回り込みなどで相手に接近し 強力な投げ技を決めるのが基本 戦法になる。ただ、サンダーク ラッシュボムは、投げた後に相 手との間合いが離れてしまうの で、使いどころが限られる。



コンドロップが理想だ 近して、テストラク・ 一回り込みで相手に

低RATIOキャラには相打ち覚悟で戦う

ライデンと同じ、もしくは低いRATIOのキャラが相手の場合は、 ザンギエフと並んで高い攻撃力と防御力を活かし、ジャイアント ボムやフライングボディプレスでガンガン攻めるといい。サンダ ークラッシュボムも与えるダメージが大きいのでイケる。



のプレッシャーになる。 のプレッシャーになる。 いない相手には、かなり



毒霧で相手を威かく

ライデンは、対空に使える技が 少ないので、相手に空中から攻撃 されると反撃が難しい。ジャンプ 攻撃が得意な相手に対しては、毒 霧をけん制に使ってみるといいだ ろう。毒霧は、比較的高い位置へ 吐くので、ジャンプしようとした 相手にヒットしやすいのだ。



一歩上を行くために!

■注意!! 相手に攻め込まれた場合

前から攻めてくる相手には、投げ技による反撃が有効。だが、上から攻めてくる相手には、アイアーのは、ファイアーが、反撃方法がない。



★ゲージは常にためておき、 アイヤープレスを警戒させる。

■注意Ⅱ SNKグルーヴは一気にためない

ゲージため動作と、スーパードロップキック のコマンドが重複しているため、0からMAXま でためると暴発するおそれがあるのだ。



PDINT2 高RATIOキャラが相手の場合は連続技を狙え

RATIO3のキャラが相手の場合 は、間合いが離れてしまうサンダ ークラッシュボムよりも、連続技 でダメージを与えるほうがいい。



相手が気絶するまで攻め立てろ

ジャンプ攻撃としゃがみ攻撃で、相手のガード方向を惑わせよ う。相手にスキがないようなら、そのときは投げ技を狙う。



|斜めジャンプ中↓+強▶ しゃがみ強▶ スーパードロップキック

スーパードロップキックは、 しゃがんだ状態でも、ボタンを 離すと同時に出る。したがって、 この連続技はあらかじめスーパ ードロップキックをためておく ことで格段に決めやすくなる。



コンビネーション・ボディブロー▶ヘッドバッド▶ファイアーブレス(レベル2以上)

コンビネーション・ボディブ ローはしゃがみ強Pから連続技 になる。ファイアーブレスを出 すタイミングは難しいが、決ま れば大ダメージを与えられるの で、練習して狙ってみよう。



From「餓狼伝説ワイルドアンヒンョン

複雑なコマンドが苦手なプレイヤー向き

クレイジートレインは、レベ ル2以上なら、無敵時間が長く 反撃技に使える。コマンドをミ スしてジャンピングラリアット ドロップにならないように。



NORMALとはココが違う!

ジャンピングラリアットドロップは、空中の相手もつか めるが、しゃがんだ相手をつかめないので使い勝手悪し。

対ライデン戦の心得

上空からの攻撃が有効

ファイアーブレスが出せない状 態なら、ジャンプ攻撃が有効。連 続ジャンプで投げ技を回避せよ。



◆投げられない



PROFILE

■本名リョウ・サカザキ■戦闘スタイル極限流空手

■誕生日 8月2日 ■出身地

日本 ■血液型 O型 ■身長 179cm ■体重 75kg ■趣味 日曜大工 ■好きな食べ物 餅、純豆 ■得意なスポーツ

相撲 ■大切なもの バイク、馬(名前:タツマキ)

■嫌いなもの 足がいっぱいついた虫

けに、戦いの道を歩むことになる。

『龍虎の拳』シリーズの主人公。ユリの誘拐 騒動を解決してからは、ひたすら修行に専念し ている。『KOF』シリーズの常連でもあり、家 族や同門のライバル、ロバートと龍虎チームを 結成している。また、隠しキャラクターとして 『餓狼伝説スペシャル』にも特別出演した。

ストリートファイトで生計を立てていたリョウ だったび、妹のユリが誘拐された事件をきっか

WHAT'S RYO?

強烈な破壊力と防御力を持つ万能キャラクター

通常技・必殺技のどちらも性能のバランスが良く、 対空戦、地上戦、空中戦と、 あらゆる状況に対応できる。対空技の性能も、全般 的な攻撃力も高いので、相 手を迎撃しつつ、一撃必殺 を狙う戦法がとれる。



≥売れる、龍虎乱舞が魅力。



基本性能の高さは相変わらずだが、虎煙拳の射程が 飛び道具とは呼べないほど 短くなり、空中で撃つこと もできなくなった。代わり に威力の高い技や変則軌道 で攻められる技が増えたの で、接近戦重視で戦おう。









SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST

オススメ技紹介





お手軽に出していけるけん制技

空中から斜め下45度に弾を撃つ。安





対空 🚾

タイミング良く出せば防御は完璧

ジャンプしながらアッパーを放つ技。強で出すと上昇距離が高く なる。横方向への攻撃範囲が狭いので連続技には組み込みづらいが、 技の出始めに無敵時間があるので、対空技にはうってつけ。





ざんれつけん



パンチの壁で相手を止める

一定時間連続でパンチを くり出す。そしてそのうち の一発でもヒットすれば、 自動的に大量のパンチが決 まる。相手の飛び込みや突 撃技に打ち勝ちやすいの で、先読みして出すとよい。







三主知呼 拳 はおうしょうこうけん

使い勝手も破壊力もバツグン

1発で複数回ヒットする。回数は レベルに比例し、レベル1から順に2、 3.5となる。 技が出るまでが早いの で連続技に組み込みやすい。弾が上 下に長いので対空にも便利。





4-4-P

ひとたび当たれば 打撃の波が相手を襲う

突進して打撃を放ち、それがヒッ トした場合は10ヒット以上の打撃が 自動的に決まる。突進距離はレベル によって異なり、レベル3ならば画 面の端から端まで届く。ガードされ ると必ず反撃を受けてしまうので、 空中にいる相手を狙って出そう。





てんちはおうけん

L 🍑 + P (レベル3専用orMAX超必殺技専用)



汁綿な破壊力を秘めた一撃

たった一発のパンチだが攻撃力は高く、RATIO1の 相手なら体力ゲージの半分以上を奪う。出るまでが早 くて連続技にも簡単に組み込める。攻撃が終わるまで の間が完全に無敵なので、カウンターにも最適だ。



EXTRAには変則的な技が追加されている



数歩前進しつつパンチを出し、それがヒット した場合はさらに4発の打撃が決まる。つまり 弱めの龍虎乱舞だといえる。攻撃範囲が狭く、 単発で使っても当てるのは難しいので、しゃが み強Pから移動距離の長い強で出し連続技に。



動道の低いジャンプから手刀を叩き込む。弱 と強では飛距離が異なり、地上戦から不意に出 したり、相手を飛び越えたりと、奇襲に最適。 ヒットすると相手はダウンするので、相手の起 きあがり時に合わせて追い討ちしよう。

rmicc

POINT 拳の連発で有利な展開に持ち込む

空中から飛び道具を撃てるという、全キャラク ターの中でも希少な長所を持っているリョウ。こ れを活かせば、相手の動きを止めて戦いを有利に 持ち込むことができる。空中虎煌拳を連発したの ち、相手がガードを固めているなら回り込みから 攻め、間合いをつめてくるようなら迎撃だ。



ジャンプの軌道が一 定だと着地時のスキを 狙われるので、あちこ

相手が動きを止めたら積極的に攻める

空中虎煌拳に対し、相手が耐え続けているとき は飛び込みのチャンス。回り込みや大ジャンプで 接近し、連続技やスーパーコンボを叩き込もう。



範囲は横にも縦にも広 いので、相手の迎撃技 をツブしやすい。

回り込みからスーパーコンボ

龍虎乱舞は技のコマンド入力が終わってか らの無敵時間が長い。だから回り込みなどで 相手の反撃を誘ってから出すと決まりやすい。



ジャンプ強®▶しゃがみ強®▶覇王翔吼拳

ジャンプ強Pはなるべく相手 の下半身を狙うこと。その後の 操作は、覇王翔吼拳コマンドの 途中でしゃがみ強Pを出し、残 りの方向キーを押してから再び 強Pを押すのがコツだ。



・歩上を行くために!

かけひき 氷柱割りで相手のガードを崩せ

氷柱割りは技が出るのが非常に遅いので、単 発で使っても相手の通常技で簡単にツブされて しまう。しかし、しゃがんだ状態ではガードさ れないという利点を持っている。これを活かす ために、しゃがみ攻撃と併用してみよう。しゃ がみ弱®を連発して、相手にしゃがみガードを 意識させたところに氷柱割りを出せば、相手は ガードの使い分けに苦しむはずだ。



強®を織りまぜて攻める



POINT2 高性能の必殺技でカウンターを

リョウは攻めばかりでなく。 守りに転じても強い。攻撃範囲 が上方向に強いうえに無敵時間 もある、虎砲という必殺技があ るからだ。相手が (空中) 虎煌 拳の終了時にできるスキを狙っ て飛び込んできたら、とっさに 出して打ち落とそう。



中距離の対空には籠虎乱舞を

龍虎乱舞はレベル2以上で出し た場合、相手の攻撃に打ち勝ちや すくなる。だから相手が飛び込ん できたときに出せば、確実に決め られる。レベル3ならば、飛び道 具をすり抜けつつ当てられる。





回り込みに対しては暫烈拳!

相手によっては、回り込みで空中虎煌拳をすり 抜けて接近してくる場合もある。そんなときは着 地後に暫烈拳を出し、回り込み後のスキを狙おう。



あらかじめ出しておく。 ギャンブル性は高いが、 決まれば成果は高い。

相手の突撃技に対しての予防策にもなる

哲烈拳は相手のジャンプ攻撃や突撃技にも 強く、早めに出せばこれらを防げる。ただし 下半身は無防備なので、読みが外れると危険。





EXキャラクター

From ザ・キング・オブ・ファイタース 96

精極的に接近壁を挑め!

EXTRAの場合は空中虎煌拳 を使った戦法がとれない。よっ て飛び込みや回り込みを駆使し て積極的に接近し、連続技を狙 うしかない。その際はしゃがみ 強化、氷柱割り、猛虎雷神刹を 併用し、相手のガードを上下に 揺さぶりつつ攻めていこう。



をケチらずに狙っていきたい

対リヨウ脈の心得

回り込みから小技で攻める

空中虎煌拳の連発をいかにしの ぐかが対リョウ戦のカギ。それに は、前方ジャンプで繋ってきたと きに回り込みで前進して間合いを つめ、着地時のスキを狙うのが得 策。また、リョウが攻めに転じて きたときに、対空技などでしっか りと迎撃することも大事だ。



PROFILE

■本名

ルガール・バーンシュタイン ■格闘スタイル

総合格闘技 ■誕生日

2月10日 ■出身地

■出身地 不明 ■血液型

不明 ■身長

■ 身長 197cm ■ 体重 103kg ■趣味 復活

■好きな食べ物

好き嫌いはない

■得意なスポーツ とくにないが、

何でもソツなくこなす ■大切なもの

悪の心

■嫌いなもの 正義、とりあえず

正義、とりあえず 自分の邪魔をするヤツ

5

大相信・か、今天を検討し、国家を相手に兵 路を乗り、域の、大下の商人。自らが倒した 格博家の死命を修定塗り、め、それを収集する こ。コレクションを増やす ため、1994年にザ・キング・オブ・ファイ ターズを開催した。バイスは彼の秘書の1人。

出演作品

キャラクター

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』の 最後の敵として登場。続編の『~'95』では、 オロチのパワーを取り込んでオメガ・ルガール となり、最後の敵として登場した。『~'98』 でプレイヤーキャラとして参戦。ちなみにこの ときも、最後の敵はオメガ・ルガールだった。

WHAT'S RUGAL?

使いやすい必殺技がそろうバランスタイプ

2種類の飛び道具と、強 力な対空技を持つ扱いやす いキャラ。相手はガード可 能だが、素早くスキが小さ い突進系の投げ技や、相手 の飛び道具を跳ね返すこと ができる技も持っているた め、目立った弱点がない。





空中でも使用可能な突進 技と、ガード可能だが、移 動スピードが早い突進系の 投げ技、強力な対空技、さ らに飛び道具を跳ね返す技 を持つ。攻撃力が高く、総 合力で相手を圧倒するよう な闘い方が似合う。







ATTACK LIST ジェノサイドカッター +↓+®



1 10 1 10 + B



タイミングをずらして相手をほんろう

巨大な飛び道具を放つ。

「を押し続 けるとパワーをためることができ、フ ルパワーだと相手に3ヒットする。









売技に組み込んで大ダメージを狙え

前に突進し、相手をつかんで画面端 に叩きつける。投げ技のようだが、実 はガードや回り込みで回避できる。





相打ち覚悟で反撃用に使う

早めに出すことで対空技に使うことができる。 また、技が出るまでのスキが小さく、攻撃判定が 横方向に広いので、連続技や反撃にも使える。





飛び道具を跳ね返す特殊な技

前方に相手の飛び道具を反射するバリヤーを出 現させる技。バリヤーにも攻撃判定があり、相手 にヒットさせてダメージを与えることもできる。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。



ギガンテックプレッシャー

1 4 + 4 1 2 + P

超 突進 🎬 📑

- 発逆転も狙える強力突進技

ゴッドブレスのスーパーコンボ。 画面端に叩きつけたときに、地面から邪悪なパワーが出現する。レベル 2以上の場合、1回叩きつけた後、ふり返って反対側の画面端にもう1回 叩きつける。また、突進を始めるまで全身が無敵になり、相手が低空にいる場合もつかむことができるので、対空技としても威力を発揮。与えるダメージが凄まじいので、相手がスキを見せたらぜひ決めよう。





ジェノサイド・ヘブン

↓ 1+ 1 1+ K

超 対空 🕍 🔓

対空や追い打ち技 として重宝する

2発のキックをくり出し でジェノサイドカッターで しめる技。破壊力はギガン テックプレッシャーのほう が上だが、コマンドが簡単 なので、対空や反撃に使い やすい。また、吹っ飛び状 態の相手にもヒットするの で、特殊な連続技に組み込 むこともできる。



コマンドが簡単な技も使える

のの 烈風拳 れっぷうけん

/ **↓ ★ →** + **P**

地をはうように進む飛び道具。飛び道具が出るまでスキが小さめなので、相手をけん制するのに使っていきたい。また、連続技に組み込むこともできる。欠点といえば、ヒットさせてもダウンを奪うことが出来ないこと。

ダークスマッシュ

EXTRAの攻撃の主力になる必殺技。ジャンプ中に出すこともできるが、相手はしゃがみでもガードできる。ただ、ヒットすれば相手をダウンさせることができ、ガードされてもルガール側のスキが小さいので、有利に戦える。

TACTICS

PDINT1 飛び道具で攻めて、必殺技で反撃

しっかりと間合いをとり、烈風拳や遠距離立ち強®でけん制する。回り込みや大ジャンプなどで接近してくる相手を、ジェノサイドカッターなどで迎撃するのが基本戦法になる。



対空技で迎撃するのだけとの間合いをとり

カイザーウェイブで相手を押さえ込む

カイザーウェイブは、®を押し続けることでパワーをためることができる。これを利用して発射のタイミングをずらすと、相手はジャンプや回り込みのタイミングが計りにくくなる。飛び道具が大きいので、飛び越えられにくいのも利点だ。





を入力して、すぐに撃つ。し、そのスキにコマンド━烈風拳で相手をけん制

時のスキにヒットさせるようとした場合は、終 4相手が回り込みでよ

スーパーコンボを対空に使う

ふたつのスーパーコンボは、ど ちらもレベル2以上なら無敵時間 が長く、相手をしっかり引きつけ てから出せば、空中でも大ダメー ジが望める。対空技としてかなり 優秀なので、どちらか1つでも確 実に出せるようになれば、相手は 非常にジャンプしにくくなる。



★ゲージがたまった状態でのジャンプ攻撃は、スーパーコンボの格好の餌食に。

一歩上を行くために!

かけひき 回り込みにダークバリヤー

ダークバリヤー は、攻撃判定の出 ている時間が長い。そのため、相 手が回り込みを行 うのと同時に出せ ば、終了時のスキ にヒットが可能だ。



↑相手にヒットすれば、ダウン させることができるのも利点だ。

(かけひき) 中距離は強化でけん制

中間距離で戦う 相手には、遠距離 強化で攻撃してみ よう。ゴッドプレ スや、ギガンャーで 奇襲をかけるのも 手だ。



●飛び道具を反撃されやすい。 ヤな間合いは、強®で様子見。

相手を画面端に追い込んで勝負 POINTE

画面端の相手に必殺技がヒット した場合、ジェノサイド・ヘブン でさらにダメージを追加できるこ



スキあらばジェノサイド・ヘブンを決めろ

ジェノサイド・ヘブンによる追い打ちダメージは、画面端以外 でも狙うことができる。相手がルガールの接近を警戒するように なればしめたもの。今度は遠距離戦で勝負してやろう。



| ジャンプ強≪▶ しゃがみ強®▶ ゴッドプレス

しゃがみ強Pからのゴッドブ レスは、⇒★↓で確Pを出し、 ★で再び強Pを押せばうま くつながる。画面端にたたきつ けたら、ジェノサイド・ヘブン で追加ダメージを狙おう。



ギガンテックプレッシャー▶ジェノサイド・ヘブン

SNKグルーヴのMAX状態で 決めれば、RATIO1キャラを即 死させかねない破壊力を誇る。 CAPCOMグルーヴなら、ギガ ンテックプレッシャーをレベル 2で出して、1につなげよう。



EXキャラクター From ザ・キング・オブ・ イター 98

空中ダークスマッシュで相手を押さえ込む

ダークスマッシュは空中でも 出せるので、空中で相手に襲い かかろう。画面端の相手にヒッ トすれば、ジェノサイド・ヘブ ンでの追い打ちも可能。



NORMALとはココが違う!

飛び道具がなくなり、突進技もダークスマッシュとル ガールエクスキュージョンに変化。接近戦向きになる。

対ルガール戦の心得

中間距離戦を仕掛けよう

中間の間合いをキープして、ス キが小さくリーチの長い攻撃でチ クチクとダメージを与えていく。



攻略チームが自信を持つて推薦

ム編成

勝ち抜いていくために有利だと思わ れる初心者向けのオススメチームを 3つセレクトしてみた。

キャミイ + ペープキング

RATIO1キャラクターを4人集めて数で 押す。作戦としては単純だが、これが案外 あなどれない。なぜならRATIO1の面々は、 基本能力や技の使いやすさでは高RATIOキ ャラクターにヒケをとらないからだ。そこ でオススメするのがこのチーム。スキのな い打撃がウリのスピード派ばかりだ。ただ し、全員を使いこなせなければ勝機はつか めないので、実は上級者向けの編成かも。



RATIO2のキャラクターは総じて能力の バランスが良く、扱いやすいものが多い。 その代表格であるリュウを軸に、同系統の RATIO1キャラクターで脇を固めたのがこ のチーム。2人チームに対しては数で押せ るし、4人チームに対しては質で勝る。練 習を重ねてリュウだけでも使いこなせるよ うになれば、苦戦を強いられても挽回がで き、残りのふたりにも応用が利く。

RATIO2キャラクターの使いやすさは先 に述べた通り。ならば彼らのうち2人を組 ませるのがベターでは? と考えて組んで みたのがこのチーム。守りの堅いものと攻 めの強いものの組み合わせなので、対戦相 手も対応に困るはずだ。2人チームは RATIO3+RATIO1でも組めるが、RATIO 3キャラクターにはクセの強いものが多い ので、初心者にはオススメできない。





Morrigan

SFIRE BUNKEY

総認で60人を数えるキャラクターたち。だが彼とリ外目も、 ある条件を満たして初めてかなるシーノノットキャラクタ ーか5人存在している。いずれも分らな強者そるいだ。



※PRICE MODEで購入した場合のあ 使用可能。消費VSは30

PROFILE

■格闘スタイル 殺意の波動 ■誕生日 不明 ■出身地 不明

■血液型 不明 ■身長

178cm

国体重 80kg ■好きなもの

不明 ■嫌いなもの 不明 ■特技

不明 **■3サイズ** B118, W84, H86

でを求めるあまり、己に潜む殺戮衝動を力 を魅入られた拳士。ひた すらに修羅の道徳進 命を賭けた"死合い" にふさわしい視手を求めてさまよっている。ま がまがしい。と、うから殺意の波動をみな こえと呼ぶにふさわしい。

初灣場作品は『スーパーストリートファイタ 一 II X I。 条件表端 ですと乱入してくる隠しキ やラクターだった。 リュウと同系統の技を使う が、の際眼は移動に高く、斬空波動拳など固有 の競も焼き。以降のシリーズでプレイヤーが選 択可能になり、勝線殺などの技が追加される。

what 強大な力と多彩な技で相手を瞬殺

豪鬼がリュウやケンとの格の違いを見せつけるのが、 新空波動拳の存在。他のキャラクターが持つ空中から の飛び道具に比べてダント ツでスキが小さいので、し れ制はもちろん、飛び込み からでも出していけるのだ。









195

îî

SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST

₽#←+®

ジャンプ中によせ←+®

競争、弱争、⇒、競®、強争 (レベル3専用orMAX超必殺技専用

新空波動拳 ざんくうほどうけん ジャンプ中に↓★→+® 必 飛び脳

相手へのけん制に最適な、空中からの飛び道具

空中で豪波動拳を斜め下に放つ。前後にジャンプをくり返して撃っているだけでも、相手は近寄りづらいので、けん制にはうってつけ。



豪昇龍拳 こうしょうりゅうけん →↓↓→中® 必 対空間

攻めにおいても守りにおいてもメインになる

連続技にも迎撃にも使える使い勝手のよさが魅力。技の出るスピードが速いので、攻撃に反応したらとっさに出せるようにしたい。





方向も距離も調節できる使いやすい移動技

残像を残して移動する技。方向キーとボタンで移動方向、移動距離を調節する。移動中は相手をすり抜け、打撃も投げも受つけない。





超飛び

ジャンプからくり出す

豪波動拳8発分の強力な気弾 新空波動拳の強化版で、

発射までの動作は同じだが、着地後しばらく動けないので、外したときのリスクは大きい。 対空技を先読みして、攻撃が届く前に出せ。



滅殺豪昇龍

しまっさつごうしょうりゅう

↓>→↓>+®

選 突進 №

反撃技として使いやすく 連続技にもできる技

豪昇龍拳を連続でくり出しながら前進する。ガードされたときのスキは大きいが、無敵時間が長いので、相手の攻撃に対して反撃する場合には最適。 空中の相手には、全発ヒットやや突進 対して使いたい。近距離な迎などにキャンセルをかけ、連続特にもできる。



源手技

一月 は しゅんごくさつ

弱P、弱P、⇒、弱K、強P (レベル3専用orMAX超必殺技専用)

超投げ™

一瞬にして相手を葬る

殺意の極意

前進して相手を捕まえて 15発もの打撃を叩き込む。 発動してからしばらくの 間、相手は行動できないの で、密着状態なら確実に決 めることができる。



TACTICS

PDINT1 上空からの飛び道具で相手を削ってゲージもためる

新空波動拳の強さの秘密は 弾の軌道にある。上空から斜め下に弾が放出されるので、 飛び込みにはもちろん、地上からの接近にもヒットする。 相手の足元を狙えば、けん制しながら相手の体力を削り、 さらにゲージまでためることができる最強のけん制技だ。



◆斬空波動拳は、大ジャンプから出 したほうが遠くまで届く。

新空波動拳 (1111(交)

★ボタンの強弱で、弾の角度を変えられる。間合いによって使い分けよう。

相手の強引な接近には豪昇龍拳で迎え撃つ

新空波動拳はスキが小さいとはいえ、連発にはある程度間隔が 空くので、相手もそこを狙ってくるだろう。しかしわかっていれ ば対応も簡単。落ち着いて豪昇能拳で迎撃しよう。





◆豪昇龍拳は、発動してから身体が宙に 浮くまで無敵状態になる技。十分に引き つけてから技を出せばダメージを受ける ことはない。

間合いをつめられたら阿修羅閃空

新空波動拳を回り込みなどでかわしつつ近づいてきたら、阿修羅 関空を使って再び間合いを引き離 し、対応しよう。



◆斬空波動拳は 回り込みでかわ されてしまう。



一歩上を行くために!

→ 協議報は接近中にコマンドを入力しておこう

瞬駄殺を決めるには、飛び込みから接 近戦に持ち込むと見せかけてガードを誘 うのがポイントだ。また、コマンド入力 で不自然に弱りを連打していては警戒さ れてしまう。相手に悟られにくく、かつ 思わずガードしてしまいがちな、右のよ うな行動中にコマンドを入力しておき、 着地した瞬間に発動させたい。



をすり抜けて決まる。常に長く、相手の反勝獄殺は無敵時間も

K n

PDINT2 接近戦になったら一気に畳みかけろ!

飛び道具でのけん制も確かに強力だが、あく までそれは豪鬼の一面。豪鬼は本来、圧倒的な 攻撃力で休む間もなく攻めまくるキャラクタ 一。接近手段の選択肢も豊富にあるので、攻め 手に困ることはない。接近手段にバリエーショ ンを持たせれば、相手も的を絞れなくなる。そ して懐に潜り込んだら、細かい打撃から連続技 へとつなげていこう。とにかく相手に考えるヒ マを与えずに攻めることが重要となる。

接近手段にバリエーションを持たせる

主な接近手段

- ●斬空波動拳
- 天魔空刃脚
- ●めくり強化 ●阿修羅門空
- ●回り込み

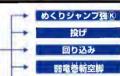


★斬空波動拳を楯がわりにして相手 に飛び込んでいくのもひとつの手。

密着したらしゃがみ弱化で攻撃を組み立てる

接近戦ではまず最初にしゃが み弱®を出していく。そこか らは右の図のように、様々な選 択肢があるが、その中でも特に 狙っていきたいのが弱竜巻斬空 脚。ヒットすれば、豪昇龍拳で 追撃することができる。





沂距離端P

近距離強₽▶弱竜巻斬空脚▶豪昇龍拳

比較的出しやすく威力的にも 申し分ない連続技だ。また、こ の連続技は斜めジャンプ強化が ヒットすれば、そのままつなげ ることもできる。



かけひき 空中電巻新空間で空中の攻めにバリエーションを

竜巻斬空脚は、空中で 出すと、ジャンプの軌道 を変えることができる。こ の性質を利用し、ジャン プ攻撃と見せかけて対空 技をかわすというフェイン トも、飛び込みからの選 択肢に入れて戦おう。



りを誘ったら、ゲージ次第で瞬獄殺も狙える

対憂 風難の心得

斬空波動拳の雨をかいくぐれ!

豪鬼を相手にしたときやっかい なのが、斬空波動業でのいやらし いけん制。これに対抗するには、 相手が斬空波動拳を撃つ直前に、 相打ち覚悟でジャンプ攻撃を出し ていくこと。相手がジャンプする と思ったら、素早く追いかけて、 先手を取るようにしたい。



RATIO



* PRICE MODEで購入 た場合のみ 使用可能。消費VSは300

キャラクター

ごの中によりは、的な殺戮の欲求を、物理的 なかとして **・・・・ る "殺意の波動" に精神を 態能れてしまったり。白我を失い、人を殺めることにためらし、で見せない鬼となって本能の ままに載っ、 か、、本来のリュウの精神も残っているらしく、激しく葛藤している一面も。

PROFILE .

■格闘スタイル 殺意の波動 ■誕生日 7月21日 ■出身地

日本 ■血液型 O型 ■身長 175cm プロフィ

68kg ■好きなもの 不明

不明 ■特技 不明

■3サイズ B112、W81、H85

出演作品

「ストリートファイターZERO2 ÁLPHÁ」で隠しキャラクターとして登場。リュウに豪鬼の瞬態競などの技が追加され、攻撃力も全体的に上がっているのが特徴だった。本作ではこれまで使えなかった天魔空対脚が追加されて、今まで以上に、豪鬼に近い性能になっている。

WHAT'S RYU?

破壞力ある必殺技で相手を粉砕!

昇龍拳を始めとする必殺 技すべてがパワーアップし ているので、接近戦で圧倒 的な攻撃能力を活かした戦 い方ができる。天魔型刃製 で相手に飛び込み、電を 風脚から昇龍拳という窓 の連続技を狙っていこう。







介

SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





あらゆる状況で使える高性能の技

攻撃力、技のスピード、発動後のスキ、すべてにおいてトップク ラスの性能を誇る。対空用、反撃用と、目的を問わず活用できる。





ヒット後に追撃が狙える使いやすい技

相手のリズムを崩すのに便利なので、スキを突いて近距離から狙 っていきたい。また、弱でヒットさせると昇龍拳で追撃が可能となる。



攻撃の起点になる空中からの奇襲

ジャンプ中に軌道を変えて急降下す る蹴り技。スピードが速いので迎撃さ れにくいが、通常のジャンプと併用す



-4



空中の相手にもクリーンヒットする高威力の飛び道具

NORMALリュウの真空波動拳に比 ベコマンドが若干複雑になっている ものの、攻撃力は格段にアップして いる。相手の浅めの飛び込みに対し て使うと効果的だ。



めっさつごうしょうりゅう



構方向への反撃に 強い連続昇龍拳

前進しながら昇龍拳を連 続でくり出す。空中の相手 に使うと攻撃中に相手を吹 き飛ばしてしまうので、地 上の相手を狙おう。また、 攻撃が当たるまでは無敵状 態なので、一気に形勢逆転 の可能性もある。ちなみに 近距離強化、しゃがみ強化 などからつながる。





しゅんごくさつ

弱P、弱P、➡、弱K、強P (レベル3専用orMAX超必殺技専用)



圧倒的破壊力の 究極奥義

前進して相手を捕まえる と、暗闇の中で15発もの 打撃を一瞬にして叩き込 み、バックに"滅"の字が 浮かび上がる。相手と密着 していれば必ず決めること ができるので、接近戦でラ ッシュを仕掛けると見せか け、相手がガードを固めた ところで出すなどしよう。



TACTICS

PDINT1 ジャンプ攻撃から接近戦に持ち込め!

攻撃力の高い昇龍拳や電き 旋風脚を駆使し、相手を押しまくっていきたいリュウ。よけいなけん制や様子見などはせず、相手に考えさせるヒマを与えずに飛び込んでいこう。 飛び込む際は、天魔空刃脚やめくり攻撃を使い分け、相手に迎撃の的を絞らせないようにするといい。

基

本

術

大ジャンプからは天魔空刃脚で急降下

关魔空労脚は、大ジャンプから出すのが基本。通常ジャンプから出すより軌道の変化が急激なので、相手の対応が間に合わずヒットしやすい。着地後はしゃがみ弱®からの攻撃につなげよう。



通常ジャンプからはめくりを狙う

天魔空労脚を使った飛び込みを 十分意識させたらめくり攻撃を狙っていこう。こちらの方は、斜め ジャンプ強®がヒットすれば、近距 離強® ▶ 弱竜琴旋風脚 ▶ 昇龍拳と いう強力なコンボが決まる。

割めジャンプ強ル

れないように出そう。 上がりに合わせて、迎撃されないように出そう。

密着状態ではしゃがみ弱形を起点に

飛び込みから接近戦に 持ち込んだら、しゃがみ 弱®を軸に多彩な攻撃を 仕掛けていこう。それぞ れ対処法が違うので、相 手は混乱するはずだ。



めくりシャンプ(K) 投げ

回り込み

元老柜周期

番に狙っていこう。
◆ヒートすれに昇前拳に

一歩上を行くために!

かけひき 空中竜巻は使いづらい

リュウの空中電琴旋風脚は、出した地点から 真横に進んでいく。相手に撃ち落とされやすく、 ヘタに使うとピンチを招くので注意。



■小療 横方向への攻撃に強いスーパーコンボ

真・昇龍拳のかわりに、使えるようになった減殺豪昇龍は、横方向に強力を変更をして使えるように、大変を表していやすい。また基本的に反撃投入でも使える万能技だ。



◆弱竜巻旋風脚をヒットさせたあとは、昇龍拳ではなく滅殺豪昇龍も出すことができる。

PDINT2 強力な必殺技の使いどころをふまえて攻める

リュウのダメージ源は昇龍拳と竜巻旋風脚。 攻撃においても守備においても使用頻度が高 く、どんなシチュエーションにおいてもこの2 つの技で対応できる。使い勝手がよく狙いどこ ろが多いだけに、それぞれの技の使いところを しっかり把握しておこう。実戦では、その場の 状況に応じた適切な技を出していけるようにし たい。

不利な状況でも強引に出していける昇龍拳

弱で出すとスキが小さいので、 空振りを恐れずにくり出してい こう。また、回り込みや阿修羅 関空のあとなど、相手が手を出 してきそうなシチュエーション を作って誘うのも効果的。



昇龍拳で迎撃。 ↓ワザと空振りして

とりあえず竜巻旋風脚

技を出すまでの動作が非常に速い電差旋風脚は、ヒットすれば吹き飛んだ相手に昇龍拳での追撃も可能だ。追い打ちまで含めたダメージは大きいので、相手のガードは気にせずガンガン出していこう。

狙えるポイント

- ・攻撃をガードさせた後
- ・阿修羅閃空の後
- 回り込みの後
- ・起き上がりの後





は、脅威の的だ。は、脅威の的だ。は、脅威の的だ。

🌉 🏥 🏮 しゃがみ強化 ▶ 弱竜巻旋風脚 ▶ 昇龍拳

しゃがみ強化で転ばせた相手 は、キャンセルからの竜巻旋風 脚でダウンさせずに追撃することが可能だ。そのあとの昇龍 は、竜巻旋風脚後の着地と同時 にコマンド入力を完了させるように、手際よく操作しよう。



(かけひき) 天魔空刃脚から瞬獄殺を狙う

大ダメージを奪える脚気殺は、発動した時点で、相手が近い間合いでガードしていれば確実に決まる。そこで、天魔空力脚で接近した直後近戦を報して、ガードを関めることが多いので高確率で決まる。



対リュウ戦の心得

相打ち覚悟でジャンプして攻撃を落とす

接近されて暴れられると、反撃 しようしてもスピード負けするこ とが多い。接近戦に持ち込まれる 前に、飛び込みを迎撃したいが、 天魔空対脚は技を見てから反応す るのは難しい。相手がジャンプし たらこちらもジャンプして、相打 ち費店で空中戦を挑もう。



の入力で選択できた。当時から圧倒的なスピー

ドと攻撃力を誇り、本作でもその脅威は健在。

3月25日

■格別スタイル

本能

通常の庵と比べ、スピードが格段に早くなり、ジャンプも高くなった。また何よりも技の威力が高くなっているため、強引に攻めても十分戦うことができる。まずはそのスピードに慣れることから始めよう。









ツキノヨル オロチノチニ クルフ イオリ

n

ATTACK LIST





くり出した後はすぐ追撃したい

通常の庵と同じく、画面端まで届く飛び道具。遠距離でくり出し てダッシュし、ジャンプ攻撃するといったけん制の仕方もできる。





相手のジャンプ攻撃や反撃はこれで落とせ

ジャンプ攻撃や反撃技を出されたら、この技で返そう。通常の庵 と同じ感覚で使っていけば大丈夫だ。





ひゃくにじゅうななしき・あおいはな

▶★+P(3回まで連続入力可)

でが

接近戦の主力となる!

通常の庵のときと比べて特に 変化はない。アッパー2発と空中 からの振り下ろし攻撃の計3発を くり出す技。基本的なスピード が早いので、けん制で使うより も主戦力として接近戦から使っ ていこう。威力面でも若干向上 しているため、連続技に使って いってもよい。



※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

禁干弐百拾壱式・八稚女 きんせんにひゃくしゅういちしき・やるとめ

1 4 -> 4 1 K ++ P

22 空准

通常の魔と同じ 感覚で使ってOK!

NORMALの庵と同様、無数の打撃を叩き込み、さらに爆発で大ダメージを与える技で、レベルごとに最後の動きが異なる。これも空中を浮かぶ飛び道具をくぐれるほか、ジャンプの着地際を狙ってヒットさせることができる。移動距離はやや短いので、中〜近距離戦のときに出すこと。





トベル2







裏百式·鬼焔 うらひゃくしき・おにほむら

4 3 3 4 3 + B

超突進



百式・鬼焼きを連続でくり出す、 暴走庵専用のスーパーコンボ。レベル1から順に4、6、7発ヒットする。 技中の移動距離はケンの昇龍裂破やユリの飛無烈孔と比べてやや短いため、なるべく至近距離でヒットさせたい。そのため、相手の下段攻撃などに合わせてくり出そう。



ガードを迷わせる特殊技も駆使しよう

外式・百合折り げきゆりおり

ブ/ジャンプ←+弱®

相手を飛び越えるようにジャンプして使う、 めくり専用の技。高くジャンプできるようになったため、通常の庵より使いやすくなった。

外式・轟斧陰 "死神" (fl.8:2350AUE/84 → +弱®

かかと落としのように蹴りをくり出す特殊 技。しゃがみガードしがちの相手には、たまに くり出すと効果が高い。

TACTICS

PDINT1 高いジャンプ性能を活かした攻撃をしよう

基本的な攻撃力やスピードだけでなく、ジャンプの性能も向上しており、速く、高くジャンプできるようになっている。これを利用し、わずかなスキでも見つけたら積極的にジャンプ攻撃を仕掛けていこう。このとき、相手にタイミングを読まれないように、いろいろな間合いからジャンプ攻撃を仕掛けていくこと。そのためにも、近距離と中距離から攻められる攻撃手段をしっかりと使い分けよう。



もあるほど速い。

■タイミングによっては

間合い別ジャンプ攻撃の使い分けかた

ジャンプ攻撃のさいには、間合い ごとに攻撃を使い分けよう。まず遠 ~中距離なら、強®や強®からの連 続技を狙うとよい。また近距離なら、 が式・百合折りからのめくり攻撃を 狙おう。このパターンを基本とし、 たまに中距離から大ジャンプ、外 式・百合折りを狙っても効果的だ。



★外式・百合折りは、ジャンプ方向に対して方向キーを逆に入れる。



百弐拾七式・葵花を狙おう。

外式・百合折り▶近距離強P▶百弐拾七式・葵花×3

外式・百合折りのめくり攻撃がヒットした場合でも、強
®から百式拾七式・奏花への連続技がヒットする。これも強®から早いコマンド入力がコンボを成功させるコツだ。



一歩上を行くために!

● 小技 ■ 意外に狙いやすい? 百弐拾七式・葵花からの裏百式・鬼焔

画面端で強首式拾七式・ 葵花を2発ヒットさせた ら、裏首式・鬼熔を狙おう。 これでかなりのダメージが 奪えるはずだ。レベル3で あれば画面端以外でもヒットするが、1ヒットだけなの で画面端だけで狙うこと。



基

戦

POINT2 ダッシュからの連携をマスターしよう

一気に間合いをつめるときに使 いたいのがダッシュ。コマンドが 完了後、ダッシュが終わるまでに わずかにコマンドを入力する余裕 があるので、この間に次にくり出 す技のコマンドを入力しよう。こ うすることで、ダッシュ後のスキ を小さくし、相手に動きを読みづ らくするのだ。実際にくり出す技 としては、百式・鬼焼きや百弐拾七 式・葵花といった必殺技のほか、 下段攻撃やジャンプ攻撃が有効。 スピードに慣れてないなら、ジャ ンプ攻撃か下段攻撃にしておこう。



基本的なスピー

ドが速いだけに、

ダッシュをからめ

た攻撃の幅を広

げ、相手をほんろ

うしていきたい。

中距離時のけん制の ように、相手にかす るくらいの間合いで



相手がしゃがみ攻撃 を出しそうなときな どは、しゃがみ強P で攻めよう。



しゃがみガードをし ている場合や連続技 を狙うときは、ジャ ンプから攻撃しよう。

POINTS 飛ばして落とす" 戦法もアリ!

暴走庵となっても、通常の庵で通 用した戦法は十分使える。例えば中 距離から百八式・関払いをくり出し たら、ジャンプまたは回り込みで前 に出てきたところを百式・鬼焼きで 迎撃したり、弐百拾弐式・琴月 陰 で追撃したりしても効果的だ。また 少し前進してからジャンプ強化で迎 撃してもいい。



★追撃は弐百拾弐式・琴月 陰のほ か、近距離なら立ち強Kでもいい。



★ジャンプ強化で迎撃したら、再び 百八式・闇払いでガードさせよう。

」かけひき 通常投げを狙っても効果大!

層風が消えたことで、相 手は投げに対する警戒がわ ずかに薄れやすい。このス キを突くためにも、投げを 積極的に狙ってみよう。相 手よりRATIOが上回ってい るなら、より高いダメージ も期待できる。



★RATIO 2 とRATIO 4 の投げの威力 を比べてみると、RATIO4のほうか 1.5倍ほどダメージが高い。

対EX、イオリ戦の心得

めくりに警戒しよう

めくり攻撃が強力なので、まず は外式・首合折りを警戒したい。 至近距離でジャンプしたら、すぐ 後方へダッシュしてガードする か、回り込みを使って相手との逆 方向に逃げること。あとは圧倒的 な基本性能の差をカバーするため にも、弱攻撃を多くくり出そう。



巫女の家系で生まれ育った少女。その**巫女と** しての才能は、歴代の者と比べてみても特に秀 でた力を持っていた。そして愛する大自然の みを守るため、愛鳥ママハハと狼のジグルッと 共に邪悪な存在と戦い続ける。そんな彼女は、 自然を守る聖霊となったこともある。

初登場は「サムライスピリッツ」。2作後の 『斬紅郎無双剣』からは、ママハハを使った戦 いをする"修羅"と、シクルゥを使って戦う "羅刹"のモードから選択してプレイができた 本作では、そのうちの"修羅"タイプのナコル ルが登場している。

PROFILE ■本名

ナコルル ■戦闘スタイル

シカンナカムイ流刀舞術

■誕生日 10月11日 ■出身地

アイヌモシリ・カムイコタン ■血液型

AB型 ■身長

5尺1寸(約155cm)

語らず ■趣味

■体重

自然の声を聴くこと ■好きなもの カムイコタンの森や動物たち

■大切なもの チチウシ(父親の形見の刀) ■嫌いなもの 自然を汚す悪い人間たち

■3サイズ B73, W50, H82

NAKHATIRUS 素早さを活かして先制攻撃

どんな間合いでも攻撃できる技がそろい、スピードに優れる。反面リーチが短く、攻撃力が低いため、スピードとマンハの援護を活かしながら接近戦を仕りよう。接近したる ★十強 (P)をまぜながら戦うとよい。







M



SPECIAL ATTACK

ATTACK LIST





低空から相手を切りつける

刀を突き出しながら地面を滑るように突進する。ガードされたときのスキは大きいが、強®なら画面端までが攻撃範囲となる。





必 対空 🕍

下からすくい上げるように相手を切る

刀を突き出しながら斜め上方へ跳んでいく。強®で出すと飛距離は出るが、その分着地時の無防備な時間が増える。





炎と化したママハハが急速降下

ナコルルの指示で、炎に包まれたママハハが相手をめがけて降下する。弱®と強®を比べると、強®のほうがより遠くにいる相手を攻撃できる。





ママハハを使い、相手を急襲する

ナコルルの指示で、ママハハが急降下して相手をツメで攻撃する。強®ではママハハが2度にわたる攻撃をしてくれる。



チカブカムイイルシ

ママハハが頭上で待機中に⇒┪ませ←⇒┪ませ←+®

ママハハが上空から 相手に襲いかかる

ママハハがナコルルの背 後に回ったあと、猛然と相 手に飛んでいく技。威力も 高く、ママハハが水平移動 するので、相手が地上にい れば普通にくり出してもい い。しかし発動中にナコル ルがダメージを受けると攻 撃は中止になるので、安全 な状況で出すこと。



回復の中断が可能、レベル3専用orMAX超必殺技専用)



自然に対して祈りを捧 げ、体力を回復させる技。 発動と同時に、一定時間体 力が回復するが、その間は ガードなどはできず、相手 に無防備な状態をさらけ出 すことになる。発動中にダ メージを受けるか、攻撃ボ タンすべてを同時押しする ことで技を中断できる。





ママハハの力を借りて上手に戦おう

ママハハが頭上で待機中に↓↓←+K

ママハハにつかまる動作で、ここからシチカ プアイやカムイムツベなどに派生する。つかま っている間はガードできないが、ここから相手 をほんろうするよう、多彩な技を出そう。また 強化を押すか、6秒以上経過すると降りる。

ママハハにつかまって↓★→+®

ママハハにつかまった状態でコマンドを入力 すると、炎に包まれたママハハが斜め下方向へ 突進する。このときナコルルは後方へ着地する ため、相手の攻撃を受ける可能性が低い。ママ ハハの降下軌道はアムベヤトロと同じ。

TACTICS

PDINT1 スピードを活かして接近戦を挑め

リーチこそ短いが、スキが少なく、またスピードが速いため、接近戦に向いているナコルル。試合開始と同時にジャンブ強®で飛び込んだり、アンヌムツへで急接近する攻めかたが有効。いったん間をおいて、アムベヤトロで奇襲をかけるのもよい。

術



別に出会いをつめる

具をかわすことも可能。姿勢が低いため、一部の飛ぶ

連携させやすい基本技を活用するべし

ナコルルは、攻撃力は低めだが、 どの通常技も出るのが早く、使いや すい。とくにしゃがみ強®は対空技 として高い信頼をおける。リーチの 短さは歩行速度の速さで補えるの で、弱®などでチクチク攻めつつ、 投げ技や連続技を狙っていこう。



會特殊攻撃。攻撃しつつ前進するので。間合いを詰めたいときに使おう。



會出るのが早く、攻撃範囲も見た目より広いので。地上戦にも使える。

ジャンプ強化▶近距離強₽▶レラムツベ

連続技を狙う場合、正面から 斜め下に突き出すジャンプ強化 から、強®の2発目をキャンセ ルしてレラムツベをつなげよ う。また、レラムツベの代わり にアンヌムツベにしてもいいぞ。



一歩上を行くために

● 小技 シリコロカムイノミはタイムオーバー直前に使おう

発動とともに、体力が回復する奇跡のスーパーコンボ、シリコロカムイノミ。しかし、発動中は無防備な状態になるので、対戦中に成功する例はまれだろう。ならば、タイムオーバーぎりぎりのタイングで発動し、勝ちを狙ってみよう。あくまでも時間切れとなった時点での体力が勝敗を左右することを忘れないように。



會時間切れ間際で相手が気を いた瞬間を狙うのだ。



會回復したぶんだけ体力ゲー が相手を上回り、判定勝利!

 -14

PDINTE ママハハを使って相手にプレッシャーを与える

ナコルルを使う醍醐味は、ママハハを使った戦法にある。例えばナコルルに注意を引きつけてアムベヤトロで攻撃したり、逆にママハハに注意をひきつけさせるという手がある。こうしたかけひきや、ママハハとの連携プレイで相手の優位に立とう。



↑攻撃をヒットさせる必要はない。あくまで相手の注意をひくのが目的だ。

ママハハにつかまれば攻撃の幅も広がる

ママハハにつかまれば、必殺 技を派生させるなどの効果が得 られる。ただし、つかまること ができるのは6秒間だけ。また 強化で自ら降りることができる。



つかまり中にできる行動 ①フィールドの移動

- ②つかまりながら攻撃
 - ③必殺技への派生 4 地上に降りる

この間6独

地上へ降りる



會飛び道具をよけられる。相手がイラつくこと間違いなし。



★派生する必殺技は、どちらも斜め下への突進技だ。

シチカプエトゥでけん制して相手にスキをつくる

ママハハのツメで攻撃するシチカ ブエトゥは、相手の注意をひきやす い必教技のひとつ。たとえば続けざ まにアンヌムツベで攻撃するなど、 その用途はさまざま。ただしスキが 多い技なので、遠距離強®を織りま ぜて使うこと。





の距離を保つのだ。

■小技 シチカプカムイイルシカを使い分ける

シチカプカムイイルシ カはスキが大きく、かわ されやすい。限られたゲ ージを有効に使うために も、レベル1程度なら中 距離からのけん制に使 い、レベル2なら対空攻 撃に役立てるなどしよう。



対ナコルル戦の心得

ママハハの死角で戦う

ナコルル戦では、ママハハの攻撃で身動きがとれなくなることがある。ママハハの攻撃が届かない画面端から飛び道具で攻撃、またはシチカプエトの死角となる近距離間合いで戦うとよいだろう。 消極的な戦いかたにはなるが、ママハハには当たらずにすむ。



に現れて鴉力を奪うという伝説の夢 ※PRICE MODEで購入した場合のみ の、魔界の名門アースラ 使用可能。消費VSは30.0 次期当主でもある。しかし、んな引力 にありたがら、川澤を求めて人間で暴れ回っ ている。彼をとし、よ、人間に快楽

パイア」シリーズのレギュラーで、主 人公と双璧をなす主要人物である。続編の『~ セイヴァー」で家督の相続が決定的になったが、 それでも気ままな生活を続けている。性能は初 登場の頃から固まっており、接近戦に優れるバ ランス系という位置づけになっている。

すぎないのかもしれないが。

PROFILE

■本名 モリガン=アーンスランド ■格闘スタイル

■身長 172cm

■体重 58kg

■出身地 スコットランド ■誕生年

1678年 **■3サイズ** B86、W58、H83

■種族 サキュバス

WHAT'S チェーンコンボによる多彩な大

モリガンには、彼女特有 の「チェーンコンボ」という 能力がある。これは、通常 技を一定の法則に従ってタ イミングよく出すだけで、 連続技として成立するとい うもの。これを利用し、接近 戦から手数で攻めるのだ。









介

ATTACK LIST

エクスタシークライム 近距離 + + 強②

ネクロディザイア 近距離→+強®

スプラッシュリビドー 遠距離→+強®

ディープクレッシェンド 遠距離⇒+強®

ミステリアスアーク N+物®

トワイライトループ 1+360

シェルキック ジャンプ中にピ (or # or *) + 弱®

セクシャルアンプレイス ジャンプ中に相手の近くで ★以外の方向キー+強
®

ソウルフィスト ▼ 1 → +®

ソウルフィスト(空中) ジャンプ中に4 5→+®

シャドウブレイド → ↓ 1 + ®

ベクタードレイン 相手の近くで⇒ ★↓ # ←+®

バルキリーターン → 1 ♣ 2 ← + ®、®連打

バルキリーターン(空中) ジャンプ中に⇒ ┓↓ ピ ← + ⑥、⑥連打

カーディナルプレイド

ダークネスイリュージョン 朝®、強®、⇒、弱®、強® (レベル3専用orMAX超必殺技専用)

ダークネスイリュージョン(空中) ジャンプ中に弱り、弱り、⇒、豚®、強® (レベル3専用orMAX超必数結専用)



ジャンプ中に♥(or♣or★)+弱化

接近戦の軸となる高速ジャンプ攻撃

それまでのジャンプの軌道を変え、複数回ヒットする蹴りを放つ。 ジャンプの上昇中から出せば、素早く相手のスキを突ける。





ルフィス

地上から空から連発していこう

撃ったあとのスキが大きいので、接近戦で使うのは危険。遠距離 間合いで空中と地上の両方で撃ち、相手をけん制しよう。





刃の翼が相手を切り裂く!

技の出始めは無敵状 態になるので、対空技 として安心して使える。 強で出すと斜め上に高 く飛ぶため、弱Pやし やがみ強Pからキャン セルをかけて出せば連 続技にも組み込める。





カーディナルブレイド

↓ 1 → ↓ 1 + P

超 対空 🕍

追撃も狙えるカウンター技

シャドウブレイドの強化版。しゃがみ弱®をキャンセルして出せば連続技になる。また、弱シャドウブレイドを受けた相手への追い討ちとしても使うことができる。





ダークネスイリュージョン

弱P、弱P、➡、弱K、強P (レベル3専用orMAX必殺技専用)

超 突進 💥

ふたりがかりの 連続打撃地獄

宙に浮いて突進し、体当たり。こ れがヒットするとモリガンの分身が 現れ、大量の打撃を自動的に叩き込 む。最初の突進距離は画面の端から 端までだが、突進の速度が遅いので、 遠距離間合いで出すと容易に回避さ れてしまう。その代わり、技の出始 めは全身が無敵になるので相手の攻 撃に一方的に打ち勝てる。中~近距 離間合いの攻防の途中で出せば、相 手の技の出始めをツブしつつヒット させられるだろう。またこの技は、 すべての通常技と特殊技にキャンセ ルをかけて出せるという特有の性質 を持っている。まずは当てやすい ◆十強®からつなげてみよう。







奇味を狙える技がそろっている

ベクタードレイン

相手の近くで⇒★↓↓◆+®

相手を抱きかかえて空を飛び、頭から落とす という投げ技。投げが成功する間合いは普通に 強ので投げたときと大差ないが、投げ抜けされ ないというメリットがある。ダッシュや回り込 みで接近したときには積棒的に狙っていこう。

バルキリーターン

→★↓★←+®、®連打

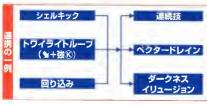
突進して画面から消え、相手の背後から現れる。ここで®を連打すると、シェルキックで相手を攻撃できる。一応奇襲技なのだが、最初の動作が長いため、対人戦では簡単に読まれる。ゲージはほかの必殺技に使うべきだろう。

PDINT1 攻めかたを変えながら接近戦に持ち込め

相手に密着したときに、手軽な連続技で攻められるのがモリガンの強み。これに持ち込むための手段としては、シェルキック、トワイライトループ、回り込みがある。相手はそれぞれの攻撃に対し、しゃがみガードと迎撃技という、異なる対処法をとる必要があるため相手も対応しづらい。接近後は連続技と投げ技を織りまぜつつ攻めてさらに混乱させよう。



これで相手のスキを突け。 距離から素早く攻撃できる に出せば、短





と併用すれば特に有効。態では防げないので、飛びは

遠距離戦では、けん制して祖手の出かたを待つ

相手との間合いが離れているときは、空中 ソウルフィストを連発しよう。すると相手の とれる行動は、ガードを固めるか、回り込み や大ジャンプで前進するかといった、2つに紋 られる。そうやって相手の行動を縛り、こち らは迎撃するなり飛び込むなりして、相手に ダメージを与えればよい。最終的には聞合い をつめて、連続技を狙いたい。



↑降下中にスキがあるので、ソウルフィストはジャンプに変化をつけて繋とう。





一歩上を行くために!

(かけひき) ガードの堅い相手にはキャンセル技

チェーンコンボは手軽で決めやすいが、最初の1発がヒットしなければ意味はない。そこで、ガードの堅い相手には、ほかのキャラと同様にキャンセルによる連携を狙ってみよう。しゃがみ弱®などをガードさせておき、キャンセルでソウルフィストかシャドウブレイドを出すのだ。相手がガード後の反撃を狙ってきたときに、遅れて出た必殺技がヒットするはず。

反撃を狙う相手に必殺反が込る



↑しゃがみ弱®を出し、ヒトならチェーンコンボ、ガドされたらキャンセル技へ。

■相手かしゃかみ弱®をか ドしたあとで反撃すると、。 ちらの必殺技のエジキに。

基

本

벡

術

PDINT2 タイミングよくボタンを押して通常技をつなげよう

間合いをつめることに成功したら、いよいよ チェーンコンボを狙う。弱♀▶強♀▶→+強♀ というように、通常技を一定のリズムで出すだ けだ。最初はしゃがみ弱®▶強®という簡単な もので練習し、タイミングを指で覚えよう。



このマークがタイミングのめやす

◆攻撃がヒットしたとき に出るマークが、タイミ ングのめやす。これが出 た瞬間に、次の攻撃ボタ ンを押せばよい。

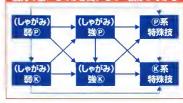


▶2発目の攻撃がヒット したら、さらに次の攻撃 を。慣れてきたらマーク に頼らずに、一定のリス ムでボタンを押そう。

チェーンコンボには法則性がある

コンボに使用する技の種類と順番は基本的に自 由だが、最低限のルールはある。まず、弱▶強▶ 特殊技というように、威力の低い技から順に出さ ないとつながらないということ(弱同士、強同士 は可能)。そして、強P▶強K▶強Pというよう に、同じ技には戻れないこと。この法則は以下の 図の通り。理論上は最大で6ヒットするが、実際は 途中で聞合いが離れるので4ヒットが限界。

成力の低いものから高いものへ技はつなかる



近距離弱€▶近距離強₽▶トワイライトループ

これはチェーンコンボのほん の一例。最初の弱化と2発目の 近距離強(P)はしゃがみ攻撃に替 えてもOKだ。これを参考にし て、自分なりの連続技を組み立 てることを楽しもう。



ジャンプ直後に空中ソウルフィストを撃つ

空中ソウルフィストは、◆★十中というように、地 ても出せる。たまにこの技で相手のリズムを崩そう。



対モリガン戦の心得

間合いを離しての持久壁を

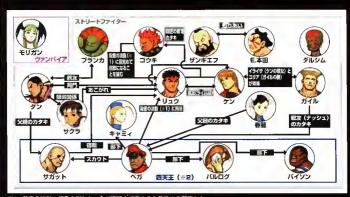
モリガンとの対戦では、まず間 合いを離すこと。これはチェーン コンボを警戒してのことだ。遠距 離間合いで空中ソウルフィストを 撃ってくるようになったら、回り 込みで接近し、降下中を狙う。ま た、じれてモリガンから攻めてく るようであれば、確実な迎撃を。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGUT 2000 PRO

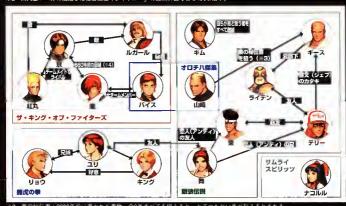
知っていると
対の自くなる

メーカー別 キャラクター相関図

CAPCOMとSNKのキャラが一堂 に会して戦うこのゲーム。彼らの人 間関係を図にまとめてみたぞ。



※1…稅意の波動:相手を倒したい心が極限まで高まると目覚める邪悪な力。
※2…四天王:ベガの組織した秘密結社「シャドルー」の最高幹部である4人を指す。



※3 ※表の秘伝書:2200年前に書かれた書物。金3条すべてを根えると、とてつもない事が起こるとされる ※4 ※560年前の図録:2 人は、かつて共にオロラを何した一族の末席同士。 しかし860年前、鹿の組長がオロ手の微集の端を解放。以来、草精表と八神家の交流は絶えている。



実際にゲームをプレイする前に、このゲームに用 意されているモードにづいての知識を持っておこ う。意外と便利なモードが隠されているぞ。



全8モードを目的別に使い分けよう



[~MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO」には全部で8 つのモードが用意されてい る。もちろん対戦のために使 用するモードがメインになる のだが、それぞれのモードの 説明をよく読んで、すべての モードを効率よく使い分けて いこう。特に「OPTION MODEL & ITRAINING MODEI などは、実力に合 わせて詳細を設定できるので 非常に便利だ。

TRAINING MODE で技を覚えよう

OPTION MODE で難易度を下げる

ARCADE MODE でガンガン遊ぶ

PRICE MODE でEXTRAキャラクターをゲット!

VS MODE で2P対戦ざんまい

COLOR EDIT MODE 自分だけのキャラクターを作る

TRAINING MODE

出しにくい技の練習に効果を発揮!

主に技の確認や練習に使うモード。時間制限も なく、相手の体力もすぐに回復するので、思うが ままにいろいろな技や連続技を研究することがで きる。途中でスタートボタンを押すとトレーニン グメニュー画面となり、自分や相手の状態を細か く設定することができる。



⇒より実戦的な練習がしたい 人は、相手をCPUに設定して おけば、実戦さながらの状態

で練習することができる。

◆スーパーコンボレベルゲー ジの状態も設定できるので、 超必殺技が使い放題というシ チュエーションも可能だ。



ÖPŤION MODE

自分の技術に合わせて難易度を設定

ここでは、さまざまな環境設定をはじめ、自分 の技術レベルに合わせて相手も8段階にパワーア ップさせることができる。今の状態で勝ち続けら れるようになってきたなら、ここで難易度をあげ て再チャレンジしてみよう。また、バトルの制限 時間やスピードなども設定することができるの で、もっとスピーディーに楽しみたい人にも最適。

| 覚えておきたい項目 | |
|-------------|-------------------------------|
| DIFFICULTY | 難易度を設定。最高は8。 |
| TIME | 制限時間を変えることができる。 |
| DAMEGE | 防御力を設定できる。 |
| SPEED | ゲームスピードを設定できる。 |
| TURBO SPEED | TURBO時のスピードを4段階に変化。 |
| GAUGE | MAXにしておくと常にゲージが MAXの状態になる。 |

land.

ÁRCADE MODE

実力判定にもってこい

全5ステージの勝ち抜き戦。 当然ステージが進むほど相手 のレベルは高くなり、ステー ジ5をクリアすると最後はボ スキャラクターとの決戦とな る。CAPCOMキャラクター が活躍すればギース、SNKキ ャラクターが活躍した場合は ベガとの対決となる。



VŠ MODE

2人でワンマッチ

2人対戦専用のモード。こ こではそれぞれのキャラクタ 一のRATIOを1~4の間で自由 に変えることができる。また、 実力差のある対戦のために、 ま互いに最大RATIO (詳細は 228ページ)を設定すること で、手軽にハンディキャップ 戦を行うこともできる。

PAÍR MAŤCH MODE

戦略よりも技術で勝負

基本的には「ÁRCADÉ MODE」と同じだが、このモードではすべてのキャラクター のRĂTIOが2に統一される。これによりキャラクター間の圧 倒的な戦力差は消え、本来の 実力通りのバトルが可能だ。



★ポス級キャラクターとも対等に戦うことができる。

↑同じキャラクターでも自由にRATIO 変更が可能。1に設定すると弱くなり、 4に設定すると強くなる。

OTTO (35) COMPANIAN

◆同じキャラクター同士でも、体力や 攻撃力にグンと違いが出る。これなら上 級者相手でも勝てるかもしれない!?

PŘÍČÉ MODE

バーサスでキャラクター購入

バーサスを消費してEXTRAキャラクターを購入できる。購入後は 各モードで使用できるように。

COLOR ÉDÍT MODE

バリエーションはほぼ無限

自分だけのカラーリングを施し たキャラクターを作成・使用する ことができる。



シークレットキャラク

すればいつでも使え

COLOR ENVIOLE

MEMORY CARD

ゲームの状況をセーブしておく

オプションでの設定変更や、プライスモードでのキャラクターの購入記録などを保存しておくことができる。

GAME SYSTEM

ケームシステムの基礎

チーム編成やRATIOなど、ちょっと複雑っぽく 思えてしまう「~2000、PRO」。実はそんなに 難しくはないので、しっかり理解してきこう。

ジチームvs.チームの勝ち抜きバトルが基本!

本作の最大の特徴は、複数対複数のチーム戦である。という点である。キャラクター選択画面で何名かのキャラクターを選択するのだが、これに関わってくるのが「RATIO」である。また、キッラクター選択の前に行うグルーヴの選択も戦略上大きな役割を担っている。



●チーム編成次第では1人対4人の対戦もあり得る。しかし、いくら単体が強くとも4人相手ではあまり得策ではない。



↑キャラクター同士の相性にも気をつけたい。また、選択したグルーヴに適したチーム編成ということも考えておこう。

ルガール

政意の波動に目覚めたリュウ ツキノヨル オロチノチニ クルフ イオリ

キャラクターの強さを表すRATIO

キャラクターにはそれぞれ右表の通りにRATIOが割り 振られている。チームを編成するさいの最大RATIOは4 なので、キャラクターの合計RATIOが4以下に収まる範 囲ならば、自由にキャラクターを選択することができる。





グルーヴしだいで戦い方が変化!

グルーヴには下に紹介する 2種類があり、それぞれで超 必殺技(スーパーコンボ)を出 すための過程が異なる。つま り、バトルの勝負どころでと る行動が変わってくるワケ だ。また、技のレベルにも関係 するので、チーム内のキャラク ターたちがどちらのグルーヴ に適しているかを判断しよう。



↑グルーヴはチーム内のすべてのキャ ラクターに適用され、途中でグルーヴを 変更することはできない。



★基本的には、堅実に攻めるならカブ コングルーヴ、一撃逆転を狙うならば SNKグルーヴといえるだろう。

CAPCOM GROOVE

攻撃を出すことでゲージをためていくグルーヴ。 蓄積量が一定量に達するとゲージのレベルが上昇 し、ゲージ満タン状態でレベル3となる。そして、 レベル1以上ゲージが蓄積された状態ならば、それ を消費して好きなときにスーパーコンボを出すこ とができる。ゲージがレベル1に満たない場合に は技は出ない。レベルが高いほど性能が高いが、そ のぶん必要になるゲージも多い。最後に押すボタン によって消費するゲージのレベルを指定できる。



ቊゲージがたまると、通常技の攻 撃力も高くなる。あえてスーパー コンボを出さずに戦うのも手だ。







レベル3スーパーコンボ スーパーコンボの

なかにはレベル3分 のゲージがないと発 動しない技もいくつ かある。決まれば大 きい技ばかりだ。



SNK GROOVE

"ゲージため動作"という特定のコマンドを入 力することによってゲージをためる。一度ゲージ が満タンになると、その後時間とともに無条件に 減少していく。ゲージが消滅するまでの間はいつ でもレベル1の超必殺技を出すことができる。ま た、体力ゲージが赤く点滅している間は無条件で レベル1の超必殺技を出すことができる。なお、 体力ゲージ赤点滅&ゲージ満タン状態ならば、 MAX3の超必殺技を出すことができる。



◆強(P) & 強(R) の同時押しで "ゲー ごため動作"。この動作中は完全 に無防備になるので注意しよう。 なお、ゲージがたまっている間は 通常技の攻撃力も高い。





MAX超函验技





対CPU戦で覚えておくべきこと



CPU戦ができるモードは [ARCADE MDDE] & TPAIR MATCH MODEL O 2つのみ。ともに5ステージ をクリアしてボスと戦うのは 同じ。ここでは対CPU戦攻 略にかかせない「乱入キャラ クター」と「グルーヴポイン ト」について解説していこう。

CPU戦が可能な2つのモード





特定の条件をクリアすると隠しキャラクターが乱入

本作の乱入キャラクターは 全部で5人。乱入ポイントはス テージ3のクリア後とボス戦前 の2カ所となる。選択するグル ーヴで、モリガン、ナコルル のどちらが乱入するかが決ま るので、モリガンを希望なら カプコン、ナコルルならSNK を選択しよう。

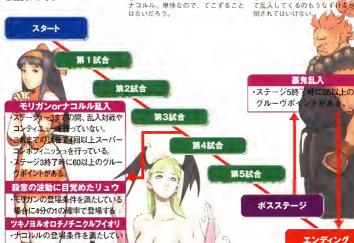
に4分の1の確率で登場する



★まさに"乱入"してくるモリガンや ナコルル。単体なので、てこずること はないだろう。



★豪鬼の強さはケタ外れ。ベガを倒し て乱入してくるのもうなずけるが、圧 倒されてはいけない





グルーヴポイントについて

「グルーヴポイント」とは、 対OPU戦においての審判員の ような存在。画面下部に表示 されている「GROOVE POINT ゲージ」にはひとつひとつの 行動すべてに対して採点がつ けられている。常にプラスいと ためることはできない。





★通常の攻撃をくり返している程度では高評価は得られない。

クルーウボイントをうまくためるための3つの方法

■ ギリギリで ガードする

相手の攻撃を普通にガードするだけでは高い評価は得られない。しかし、相手の攻撃が自分にヒットする瞬間にガードした場合、ガードに対してのボーナスが加えられる。必殺技などもなるべく直前にガードしよう。



★相手の必殺技をガードしてのS評価。 慣れれば難しい行為ではない。

2 必殺技以外は使わない

通常技ではよほどうまくいかないかぎり高評価を得ることは難しいが、必殺技ならば外しても確実に高い評価が得られる。中でもカウンターでノーガードの相手にヒットしたときなどはさらに高い評価が手に入る。



★ダメージの低い必殺技でも評価には 影響しないので、ガンガン使おう。

■ ファイネストKOで 最後を飾る

相手がこちらに対し必殺技を 使おうとしたとき、それを超必殺 技などで制したうえでKOすると ファイネストKO。かなりのGPが 加算される。演出も派手なKO シーンだけに、ここはポイントも かねて積極的に狙っていこう。



↑超必殺技/スーパーコンボでKOすると、通常に比べ演出が派手に。

グルーヴポイントが高いとバーサスとスコアに影響するぞ

グルーヴボイントを多く稼ぐと、その後のバーサスポイントにも影響する。バーサスとはいわばお金のようなもので、プライスモードでEXキャーラクターや隠しキャラフはグルーヴポイントを基本に各種コポーナスなどを入れて、スアランキングに表示される。



↑トレーニングモードで時間だけ経過させ戻るだけでもたまる。



★スコアランキングはステージをクリアするごとに表示される。

BATTLE SYSTEM

パトルシステムの書稿

ここでは、戦闘に関する基礎知識を扱う。画面の 見方を始め、基本的な攻撃方法や防御、必殺技ま で一通りの行動を見ていこう。



バトル時の画面の見方

戦闘中の画面には、体力ゲージをはじめ、いろいろな情報が表示されている。戦闘中は、これらの情報を確認しながら戦っていく。残り時間やダのたまり具合によって、戦い方もいろいろ変わってくるの



で、常に気を配っておこう。

◆残り時間や、スーパーコンボゲージを常に気にしながら戦おう。

チームメンバー

現在操作しているキャラ クターと、後に控えてい るメンバーが表示される。

ーキャラクターネーム&RATIO

現在操作しているキャラ クターの名前とRATIOが 表示される。

- **タイムカウンター** 試合の残り時間が表示される。カウントが0になったらタイムオーバー。

キャラクター体力ゲージ

キャラクターの残り体力。 SNKグルーヴの場合、体 力が少なくなるとゲージの 枠が赤色に点滅し、超必 殺技を出せる状態になる。

- ヒット数&ボーナスメッセージ

連続技のヒット数や、特殊な攻撃が当たったとき、 その効果が表示される。

その効果が表示される。

SNKグルーヴを選択した とき、超必殺技を出すた めにためるゲージ。

GROOVE POINTケージ

現在のグルーヴポイン トを表示している。



スーパーコンボレベルゲージ

CAPCOMグルーヴを選択したとき、スーパーコンボを出すためにためる。

勝敗のルール

連勝教

VS、アーケード、ペア マッチモードで1勝以 上すると表示される。

戦いの勝ち負けの決まり方は、どちらかの体力がなくなるKOでの決着か、タイムオーバーになった時点で、体力が多く残っているキャラが勝つ判定の2通り。ごくまれに相打ちで、両者とも体力がO

つ判定の2通り。ごくまれに 相打ちで、両者とも体力が0 になるダブルKOが発生する ことがある。その場合はドロ ーゲーム(引き分け)で、次の キャラクターの番になる。

TIME OVER

試合時間内にKOでの決着がつかなかったときは、残った体力が多いほうが勝ちとなる。



ドしていれば狙おう。のとき、体力がリーのとき、体力がリー



コントローラーの使用方法



プレイヤーはコントローラ 一の方向キーとボタンでキャ ラクターを操作する。方向キ 一で移動し、4つのボタンで 強と弱のパンチとキックをく り出す。また、特定のコマン ドにしたがって方向キーとボ タンを操作すれば、通常技よ りも強力な各キャラクター固 有の必殺技をくり出せる。



移動時のポイント

①素早い間合いの変化が必要な場合

方向キーを移動したい方向 に2回素早く入力すれば、通常 の移動より素早いダッシュをす る。「OPTION MODE TO DASH の項目をRUNに切り替えれば、 同じコマンドで、2回目の方向 キーを押しっぱなしにするこ とで走らせることもできる。





②大ジャンプで相手のリズムをくずせ

通常のジャンプを出す前に、 一瞬方向キーを下に入力する ことで、飛距離の長い大ジャ ンプをすることができる。こ れを普诵のジャンプと交互に くり出して、相手のジャンプ に対する反撃のタイミングを 狂わせてやろう。





大きく跳んで

③相手の攻撃をかわして背後を取る

回り込みは、技の動作中は 打撃による攻撃をいっさい受 けつけず、間合いが近ければ、 相手をすり抜けて背後に回る。 接近戦で、相手の攻撃のタイ ミングにうまく合わせること ができれば、スキだらけの背 後を攻めることができるぞ。





★うまく相手の攻撃をかわしたら。 すかさず攻撃開始!

攻撃をずらす!!

※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

攻撃時のポイント

①まずは「通常技」と「特殊技」をマスターしよう

技には大きく分けて「通常 技」「特殊技」「必殺(超必殺/ スーパーコンボ)技」の3種 類がある。正確には「特殊技」 は「通常技」の一種に属ったし で捉えたほうが分かりやすい。 通常技の元になるのは、右に 挙げた4種類の攻撃で、相手 との距離によってアクシント を組み合わせることでキャル 合わせた特殊技が発生する。

通常技









特殊技



▲例えばリュウの場合、方向キー と弱パンチボタンという簡単な組 うるわせながら「鎖骨割り」とい うほかのキャラクターにはない特殊(キャラクター固有)な技になる。

②「必殺技」は必須。「超必殺技」は一発逆転

必殺技の主な特徴は、ガードをしても若干のダメージを 与えることができること。す べての必殺技が必ずしも有効 でも必殺技を使わないで、それ のはかなり厳しいだろう。

超必殺技/スーパーコンボは、一定量のゲージを消費して発動させる、必殺技よりもさらに威力の高い技。コマンドもより難しいが、効果も大きい。



- ★昇龍拳のように上空に向かって攻撃できる技は一般に「対空技」といわれる。ほかにも横方向に攻撃を行う「突進技」自分の体から離れた攻撃ができる「飛び道具」など、性質も用途もさまざまだ。

★超必般技は通常の必殺技をさらにパワーアップさせたものが多い。また、複数の必殺技を一連の動作で出せるなど、 その破壊力は魅力的。形勢の不利な状況でも一撃で優勢に変えることもできるが免殺技よりもコマンドが長く、複雑になっている。また、なかにはレベル3もしくはゲージMAXで体力が点滅時でないと発動できない技もない。

※掲載している技コマンドは、すべて使用キャラクターが右向き(左側)にいるときのものです。 左向き(右側)にいる場合、コマンドは逆になりますのでご注意ください。

③投げの種類と特徴を覚えよう

近距離の相手を投げるに は、全キャラクター共通のコ マンドで投げる技と、必殺技 として投げる技がある。また、 なかには空中で投げる技を持 つ者もいる。この3つの投げ のなかで通常投げのみ、つか まれた瞬間に**◆or**→+強Por 強Kを押すと、投げから回避 する投げ抜けが可能だ。







↑基本的な投げ。近距離 ↑コマンド入力で投げる ↑ガイルや舞などは る。投げ抜けが可能。

で方向キーを入れながら 技で、通常投げよりダメ 中の相手を投げることが 強Pまたは強化で投げ -ジが大きい場合が多 できる。空中戦のときに

い。投げ抜けは不可能。 便利。投げ抜けは不可能。

ガード時のポイント

①攻撃の高さに合わせた2種類のガード

相手の攻撃から守る"ガー ド"には、上段ガードと下段 ガードの2種類がある。その 大きな違いは、ジャンプ攻撃 と中段の攻撃をガードできる かどうか。上段ガードはどち らの攻撃も防ぐことができる が、下段ガードではできない のだ。その分、上段ガードは しゃがみ攻撃に弱く、また下 段ガードは、ジャンプ攻撃と 中段の攻撃以外のほとんどを ガードできるようになってい る。

ガードと同時に、相手の攻 撃の性質も理解しておくとよ り守りやすくなるはずなの で、少しずつ覚えていこう。



★ジャンプでも大ジャンプでも、ガード方向は同じ。なおキャラによって立 ち弱化が下段を攻撃するように見える技があるが、上段ガードで防げる。



★しゃがみ攻撃をガードできるのが利点。こうして相手のガードをしゃがみ に集中させて、中段の攻撃を出してみるのは、ちょっとしたひっかけ。

その他の基本技

①時間差起き上がり

ダウン直後に強回と 弱印を押すと、起き上 がり動作を一瞬遅らせ ることができる。起き 上がりを攻める相手に は、タイミングを外す ことが可能だ。



★タイミングを外して攻 繋をやり過ごそう。

2排発

SELECTボタンで相 手を排発できるが、無 防備なうえ、相手のゲ - ジを増やす効果も持 っている。中には挑発 をひたすらくり返すキ ャラがいたりする。



★相手に余裕を見せたい ときなら使ってもいい。



切心者。秘作戦

とりあえずゲームには慣れたものの、対戦プレイ でどうしても勝てない。そんな初心者のために、 勝敗を左右する5つの作戦を伝授しよう。

脱出作戦

連続技を使いこなして大ダメージを狙え

攻撃力の高い技さえ当たれば、相手を倒すのは簡単。しかし大技はスキも大きく、単発で当てるのは難しい。それを解決できるのが連続技。弱®から強®というように特定の組み合わせで技を出せば、必ず連続でヒットするのだ。



♪「~HIT」という表示が出たら、 続技が決まったということだ。



攻撃を受けた直後 はガードできない

相手の攻撃を受けたキャラクターは一瞬ひるむ。この間はすべてのキー入力が受けつけられないので、ガードをすることすら不可能なのだ。

次の打撃を急いで 出せばヒットする

最初の攻撃を受けて相 手がひるんでいる間なら ば、次の攻撃は確実にヒットする。このチャンス は1秒間もないので、操作 は素早く行う必要がある。

パターグ 通常技から通常技につなぐ

どんな技を続けて出しても、必ず連続でヒット するわけではない。攻撃側にも技を出したあとに はスキができるので、最初の技を受けた相手がひ るんでいる間に、必ず次の技が出せるとは限らな いからだ。よって弱▶強というように、スキの少 ない順に通常技を出すのが、連続转の基本となる。

Ø1 しゃがみ弱®▶しゃがみ弱®



↑まずしゃがみ弱®で相手 をひるませる。出るのが早 いので比較的簡単だ。

↑弱®のあとに、すぐしゃがみ弱®を出す。入力が早ければ確実に決まる。

→弱攻撃はスキが少ないので、これを連打しているだけでも連続技になる。

例2 /ジャンプ強®▶強®







↑最初の強化を下半身に当 てれば、着地直後に強便を 出し、連続技にできる。

バターン2

めくり攻撃を利用してつなぐ

ジャンプ攻撃から次につなぐという連続技は、 実は決めるのが難しい。ジャンプ攻撃後は相手と の間合いが離れがちなので、次の攻撃がヒットす るまでに若干の遅れが出るからだ。そこで、着地 後も相手に密着できる「めくり」が大事になる。

めくり攻撃とは?





◆ケンの斜めジャンプ 強®がその例。キャラ クターの尻の部分でも 攻撃が相手に当たる。

めくりのメリット

①相手がガードを失敗しやすい



ガード方向が →から**←**に

◆めくり攻撃は通常の ガード方向とは逆方向 に方向キーを押さない とガードができない。

②着地後、相手と密着できる



◆めくりを使うと着地後に相手と密着するので、次に つなぎやすい。尻の部分で相手の後頭部を狙うのがコツ。

バターン3

キャンセルを利用して通常技から必殺技につなぐ



まとめこれまで解説し

3つのパターンを組み合わせれば強力な連続技が出せる!

た3つのパターンは、右のよう にすべて組み合わせられる。 各パターンを個別に練習して から、すべての操作を続けて やってみよう。



脱出作戰

対空技で相手の飛び込みを確実にツブそう

飛び込み、つまりジャンプ からの攻撃は、しゃがんだ状 態ではガードが不可能だし、 連続技の起点にもなるので、 非常に効果的だ。当然、これ は相手側にとっても同様なの で、対戦では相手の飛び込み を迎撃することが重要になる。

必殺技の無敵時間を 利用して迎撃

無敵時間とは、相手の攻撃を すり抜けてダメージを受けずに すむ時間のこと。一部の必殺技 の出始めに存在することがあ り、これを迎撃に使えば、相手 の攻撃に一方的に打ち勝てる。



脱出作戰

先行入力でいつでも必殺技を出せるようになる。

ガード中やダウン中には、 一切の入力ができない。しか し必殺技コマンドに限って は、その間でも入力ができる。 これを利用すれば、行動不能 の状態からすぐに技を出す、 「リバーサル攻撃」が可能。





起き上がり時にP入力



7月例1 ラウンド開始と同時に攻撃 この間にためる

ンドの先行入力は、ラウンド開始直前の状態からでも可能。戦いが始まる前 からタメを作っておき、戦闘開始直後に必殺技を放つことができる。

逃げながらタメておいて反撃



↑ブランカがよく使う戦法。後方ジャンプ連発でタメを作っておき、相手が追いか けてきたところで、着地と同時にローリングアタックで反撃する。

脱出作戦

受け身になりすぎると苦しくなることを覚えよう

多くの格闘ゲームで通用する戦法に、「待ち」というものがある。これはガードを固めて相手が攻めてくるのを待ち、迎撃に専念するというもの。しかし、このゲームにはガードクラッシュというシステムがあり、相手の技をガードし続けていると、自動的にガードが崩れてしまう。そのため消極的な戦法は通用しづらいので、攻めるべきときは攻めるようにしよう。



↑ラッシュに対しさらにガードを続けていると、一定時間行動不能に。



◆間を置かずに技がヒットし続けた場合も、同様に行動不能になる。

脱出作戦その5

使用キャラクターにピッタリの戦法で戦おう

各キャラクターは、必殺技などによって個性 が異なる。それぞれの個性を活かした戦法をと れば、より有利に戦えるはずだ。くわしくは各 キャラクターの解説にゆずるとして、ここでは タイプ別の戦法の傾向を解説しよう。

バランス茶 リュウ、ケン、京、庵など

攻めと守り、 両方ソツなく戦える

飛び道具で相手をけ れ制し、ジャンプした 相手を対空技で迎撃す る戦法がラク。また性 能の高い対空技なら、 連続技に組み込んだ り、反撃時にも使える。



◆対空や反撃に使える技 のマスターは必須。

スピート系 春麗、バルログ、紅丸、舞など

スピードでかく乱し、 無数の打撃をくり出そう

ヒット&アウェイが基本。常に動き回って 攻撃の的を絞らせず、当て逃げを繰り返そう。 もちろんスキがあれば連続技を狙え。



骨攻撃のほかジャンプ中の軌道を変える用途にも使える技を駆使すれば、より相手をほんろうしやすい。

バワー系 本田、バイソン、山崎など

威力の高い必殺技で押せ!!

一撃の攻撃力が 高いキャラクター は、攻撃を避けた 後などにできるこ と。スピードが遅 いタイプなので、 回り込みも使おう。



★一発に賭ける男たちは、リスクを恐れずに突っ込む!

投け系 ザンギエフ、ライデンなど

狙うはただ一点! "近づいて投げる"

打撃よりも近づいて強力な投げ技を駆使して戦うタイプ。共通してコマンドが複雑なので、始めのうちはジャンプ中や回り込み中に入力を完了させることから慣れよう。



のが一番ポピュラー。



STAFF

出版・編集

株式会社デジキューブ

清野義孝(Vice-Chief Editor) 木村勝好(Editor)

染谷知孝(Editor)

九島納(Editor)

中村寛文(Product Manager)

企画・構成・執筆

株式会社エスティフ

デザイン&DTP

株式会社エストール

協力 株式会社カプコン

2002年4月25日初版

発行人 染野正道

編集人 垣貫真和

発行所

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル TEL 03-3444-5765 FAX 03-3444-5940

印刷 図書印刷株式会社

落丁、乱丁本はお取り替えいたします。

本書の全部、あるいは一部を小社からの承諾を得ずに 無断で複製することは、いかなる方法においても禁じ られています。

ゲームの内容に関するご質問に関しては、 一切お答えできませんのでご了承ください。 定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-88787-037-X

©CAPCOM CO., LTD. 2001, 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©PLAYMORE Corporation, 2002

- ※「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO」は一部 (株)プレイモアの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。 ※「SNK」は、(株)プレイモアの登録商標です。
- "▲■" ロゴおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの登録商標です。



デジキューブが贈る カプコン攻略本シリーズ!!

PlayStation2

鬼武者 最速攻略本 FOR BEGINNERS

子評発売中 本体価格/1,000円(税別)

→ PlayStation2

鬼武者2 最速攻略本 FOR BEGINNERS

P評発売中 本体価格/1,000円(税別)

Xbox

幻魔鬼武者~打倒幻魔・秘技伝承の書~

好評発売中 本体価格/1,500円(税別)

@CAPCOM CO., LTD. 2001, 2002 ALL RIGHTS RESERVED. @PLAYMORE Corporation. 2002

※「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO」は一部 (株)プレイモアの許諾を受けて、(株)プレンが製造・販売するものです。 ※「SNK は、(株)プレイモアの登録商標です。

(株) ノンドモアの音音を変化 (パメガンコンが吸追 「娘だりるものじり。 ※「SNKJは、(株) プレイモアの音録商標です。 "**』**" ロゴおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ISBN4-88787-037-X C0076 ¥1500E







